

МЕГА ПОСТЕР
+микропостер!
Warrior Kings и Primitive Wars
www.igromania.ru
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ
176 СТРАНИЦ
ИГРО МАНИЯ
04 (55) 2002
ISSN 1560-2583
9 771560 258002
ИЗ ПЕРВЫХ РУК!
БЕТА-ВЕРСИЯ
WARCRAFT III
СУДНЫЙ ДЕНЬ НАСТАЛ
СЕНСАЦИЯ!
ВРАТА БАЛДУРА
ДЛЯ DIABLO II
УНИКАЛЬНЫЙ BALDUR'S GATE MOD ДЛЯ DIABLO II — НА КОМПАКТЕ "МАНИИ"!!!
КЛАНОВЫЕ ВОЙНЫ ОНЛАЙНА
INFANTRY
RPG MAKER 2000
ТАИНСТВО ТВОРЕНИЯ
НОВЫЙ ОБЛИК ДЛЯ
MEDAL OF HONOR
БОЛЕЕ 250 ИГР
в номере и на CD
ЖДЕМ
Icewind Dale 2
Knights Shift
Nightmare Creatures 3
The Sims: Vacation
Atma ❖ Chaser
Chrome ❖ Deadlands
Grand Theft Auto 3...
PENTIUM 4
2200 MHz
В ИГРАХ
МАКСИМУМ ОТ MAX MAX МАКСИМУМА
ИГРАЕМ
C&C Renegade ❖ Warrior Kings
Serious Sam: The Second Encounter
Sid Meier's SimGolf
Tropico: Paradise Island
Hooligans ❖ Rock Manager...
ПО СЛЕДАМ НЕВИДАННЫХ ЗВЕРЕЙ
Action Forms и Герберт Уэллс против Чарльза Дарвина
ВИВИСЕКТОР
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ
Might & Magic IX: Writ of Fate
Unreal Tournament 2
Neverwinter Nights ❖ Warcraft III
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
Darkened Skye ❖ C&C Renegade
Heroes 3,5: In The Wake Of Gods...



ПРИВЕТСТВУЮ! Как вы понимаете, на дворе — не просто даже месяц апрель, во время которого весна окончательно вступает в свои права, изгоняя остатки зимы и вытапливая последние сугробы снега в заволакивающееся первыми грозовыми тучами небо. На дворе — Первое Апреля. День дурачащих и одураченных. Уникальный день, когда все сознают себя идиотами и искренне сему факту радуются. И, конечно же, вы ждете от меня, что в своем главноредакторском слове я тоже присоединюсь ко всеобщему угарному веселью и тоже постараюсь сказать вам нечто такое, что будет полнейшей лажей, но выглядящей в достаточной степени убедительно, чтобы вы посчитали ее за правду. Однако — я не стану этого делать. Не стану, так как не мне конкурировать и тягаться с новым спецвыпуском, который мы собираемся вскорости выпустить в продажу. Спецвыпуск носит рабочее название "Компьютерно-Игровой Юмор: От Тетриса до Наших Дней" и будет полностью посвящен, как и следует из его наименования, компьютерно-игровому юмору во всех формах и проявлениях. Объем издания составит 96 страниц стандартного журнального формата (в секретных канцелярских кругах известного также как "формат А4"), под завязку напичканных... Анекдотами и шутками. Веселыми реальными историями. Рассказами от маститых и не очень писателей. Сенсационными курьезами игровой индустрии, и даже — игровой журналистики. Откровениями о смешных эпизодах, случавшихся у разработчиков в ходе создания наиболее хитовых игр. И многим другим, причем все — по теме компьютерных игр! Плюс — компакт-диск, на котором вы обнаружите подборку самых прикольных и забавных игровых модификаций, а плюс к ним — кучу обоев и всякого прочего добра по компьютерным играм. Все перечислять бессмысленно: во-первых, потому что слишком долго, а во-вторых, потому что проект сейчас находится на стадии окончательного додумывания, и пока что еще просто не все до конца известно. С детальной информацией о проекте вы сможете ознакомиться в следующем номере.

О будущем поговорили — пора перейти к настоящему. И первое, на что хотелось бы обратить ваше внимание, это глобальное весеннее изменение дизайна самого монументального журнального раздела — "Rulezz&Suxx". Раздел получил совершенно нестандартное для "Игромании" оформление, и нам всем было бы очень интересно узнать, насколько вам понравится его новый облик.

Следующий немаловажный момент — возвращение двух "мигрирующих" (публикуемых не в каждом номере) рубрик. Во-первых, это литературная "Перекресток миров", в которой вас встретит потрясающий рассказ Федора Чешко "Добро пожаловать в Неандерталь". Рассказ, который многих заставит задуматься. И во-вторых, это "Игровое кино", содержащее в себе поистине сенсационный материал... прочтете.

Дальше. В "Игромании" окончательно устоялась и, так сказать, легализовалась такая вещь, как "тема компакта". В принципе, она существовала и до того — достаточно вспомнить Heroes 3.5: In The Wake of Gods, которым встретил вас наш второй номер. Кстати говоря, сейчас создается русская версия Heroes 3.5, которая вскорости будет окончательно готова и, скорее всего, тут же окажется на компакте очередного номера. Так вот: "тема компакта" отныне будет присутствовать в каждом номере, и каждый раз это будет некий адд-он или фундаментальный игровой мод, который достоин того, чтобы считать его отдельной игрой, причем — с высочайшим рейтингом (самый яркий пример подобного — Counter-Strike). На сей раз в роли "темы компакта" выступил уникальный мод для Diablo II, преобразующий его... в Baldur's Gate! За подробностями отсылаю вас к "CD-Мании".

Еще нынешней номер богат на сенсационные статьи о хитовых играх. И первым номером, безусловно, вышагивает "В центре внимания"... где вы сможете прочесть всю правду о том, каким же в действительности является Warcraft III. Нам удалось заполучить бета-версию ожидаемой всеми гениальной реал-тайм стратегии от Blizzard, и вы станете первыми, кто узнает самые свежие подробности. И это — далеко не единственное откровение номера!

Следующее, о чем мне хотелось бы сказать, уже не связано непосредственно с журналом. Речь идет об игроманском сайте, который, как все вы знаете, находится по адресу www.igromania.ru. Благодаря совместным усилиям Геймера и вернувшегося в ряды редакционного состава Святослава Торика на сайте появится музыкальный раздел, где каждый сможет скачать музыку из компьютерных игр. Основная часть музыки будет в MP3 файлах. Раздел находится в стадии финальной доработки и вскорости уже начнет функционировать.

Далее. Как вы правильно поняли из рекламы, находящейся слева от страницы с этим текстом, мы выпускаем компакт-диск "Лучшее для Counter-Strike". Это именно отдельный компакт-диск, который будет продаваться через стандартные точки распространения компьютерно-игровой продукции (ларьки, лотки, рынки и т.д.). О содержании компакта говорить совершенно нечего, так как это действительно сборник всего лучшего, что есть в подлунном мире для Counter-Strike, причем — с детальными описаниями и инструкциями по установке, причем — с картинками и иллюстрациями, причем — на мощнейшей основе движка игроманского компакта, причем — с музыкальным сопровождением, составленным из композиций на тему Counter-Strike. Мы сделали то, о чем вы могли только мечтать. И скоро ваша мечта появится в продаже. Скорее всего, в апреле, но есть вероятность, что немного позже. Ждите.

На этом все. Еще раз поздравляю вас всех с первоапрельским беспределом. Отсылаю к рубрике "Юмор", где вы сможете, помимо обычных подборок, прочесть краткие юморные произведения за авторством известных писателей Юрия Нестеренко и Леонида Каганова.

И — да, чуть не забыл! Насчет юмористического спец-выпуска, о котором я говорил в самом начале... собственно, с Первым Апреля вас, дорогие читатели! И пусть я буду единственным, на чью шутку вы попались. Если попались, конечно. Удачи!

P.S. В самом начале марта редакция переехала. Справа указаны новые телефон и адрес.

Денис Давыдов
editor@igromania.ru



ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Святослав Торик *(torick@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@rolemancer.com)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Виктор Бодров *(victorus@igromania.ru)*
Программист
сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(fx@igromania.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Mad! Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Алексей Бутрин *(boot@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Константин Сачков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 348-17-32
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109364, г. Москва, Люблинская д. 104, МГИДО (Игромания).
Тел. (095) 348-17-32
e-mail: *editor@igromania.ru*
сайт: *www.igromania.ru*

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com, www.arkcd.com.

Тираж 54.800.

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ


ИГРОМАНИЯ
БЕТА-ВЕРСИЯ
WARCRAFT III
ВРАТА БАЛДУРА
ДЛЯ DIABLO II
ТАИНСТВО ТВОРЕНИЯ
250
ИГР
INFANTRY
ПО СЛЕДАМ НЕВИДАННЫХ ЗВЕРЕЙ
ВИВИСЕКТОР

А почему у нас инеистый великан на мамонта похож? Хобот ему еще пририсуйте...

У нас игра – hack'n'slash, считай, что ему его отрезали :)

Инеистый великан

Может быть его целиком вставить, раз уж оно краткое?

"Когда ж повстречались иней и теплый воздух, так что тот иней стал таять и стекать вниз, капли ожили от теплотворной силы и приняли образ человека, и был тот человек Имир, а инеистые великаны зовут его Аургельмиром. От него-то и пошло все племя инеистых великанов, как сказано о том в «Кратком прорицании вёльвы». Он был очень злой и все его родичи тоже. И сказывают, что, заснув, он вспотел, и под левой рукой у него выросли мужчина и женщина. А одна нога зачала с другою сына. И отсюда пошло все его потомство – инеистые великаны. А его, древнейшего великана, зовем мы Имиром."

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)

Какая-то порнография получается. А цензура пропустит? А если это дети прочитают?





что и раньше: на протяжении 25 уровней, расположенных в шести разных мирах, жрать все, что попадается на пути, и избегать встреч с привидениями.

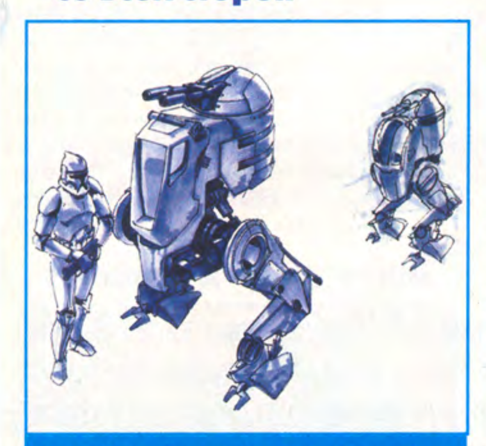
Мы не халявщики, мы The Partners



The Partners

Студия **MonteCristo** анонсировала небезлюбопытный проект под названием **The Partners**, явно навеянный популярным телесериалом **Ally McBeal**. В руки геймеров попадет не совсем ординарная юридическая фирма, в штатном расписании которой числится 21 юрист. Что характерно, юристы не просто ищут клиентов и выступают в судах, но и заводят служебные романы, ревнуют друг друга, ссорятся и мирятся, и все это отражается на работе фирмы. Игроку предложат 21 миссию и более сотни сложных, хотя и довольно забавных юридических случаев. Просто **The Sims: Law Add-on** какой-то. The Partners выйдет в апреле.

Клоны лезут со всех сторон



Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns

Все прогрессивное человечество затаило дыхание и ждет премьеры. Какой премьеры? Вы еще спрашиваете?!! Конечно же, **Star Wars: Attack of the Clones**. Второй эпизод великой саги придет в кинотеатры в мае 2002 года, и примерно в это же время **LucasArts** выпустит **Star Wars Galactic Battlegrounds: Clone Campaigns Expansion** — аддон к довольно успешной AoE-образной стратегии прошлого года. Как указано в официальном пресс-релизе, Clone Campaigns, конечно же, навеяны новым фильмом Джорджа Лукаса. Правда это или нет — мы еще посмотрим, а пока ознакомим вас с фактами: 14 новых сингловых сценариев, новые цивилизации, новые средства передвижения и более 200 новых юнитов. Сила!



C&C: Renegade

У Westwood намечается двойня

Что бы вы сделали, если бы вам в руки попала курица, несущая золотые яйца? Сколотили бы капитальчик, а потом отдали в пользование добрым людям? Вряд ли. Скорее всего, тряслись бы над курочкой и ждали бы, когда она закудахчет в очередной раз, предвещая появление нового золотого яйца. К чему такие лирические отступления? В свое время **Westwood** изобрела **Command&Conquer**. Много воды утекло с той поры, а старый добрый C&C живет и процветает. Согласно заявлению одного из основателей компании, **Луиса Кастла**, в настоящее время, закончив **C&C: Renegade**, Westwood работает над еще двумя RTS-проектами, основанными на вселенной Command&Conquer. Доподлинно известно, что одна из этих игр будет называться **C&C: Generals**, причем, по инсайдерской информации, это будет RTS с управлением огромными армиями, в которой окажется сильно сокращена система хозяйствования. Движок будет трехмерным, но точно не от Emperor: Battle for Dune. Выйдет C&C: Generals уже осенью этого года.

Пособие по воспитанию динозавров

Динозавры вымерли, но память о них живет. Разработчики из австралийской студии **Blue Tongue Software**, засучив рукава по локоть и высунув языки от напряжения, создают стратегическую игру **Jurassic Park: Project Genesis**. Напомним, что предыдущим проектом Blue Tongue Software была неплохая стратегия **Starship Troopers**. На этот раз ребята снова взялись за перенос блокбастера на PC-платформу. Сюжетно игра будет тесно связана с шедевром Спилберга. Нам предстоит сначала построить парк развлечений, затем населить его динозаврами, а после, когда чудовища вырвутся на свободу, защищаться от них. Все удовольствие продлится ровно 12 миссий. Jurassic Park: Project Genesis разрабатывается одновременно как для персоналок, так и для **X-Box**. Одна неприятность докучает творцам — несмотря на то, что Blue Tongue Software рассчитывают порадовать публику дино-игрой уже в конце нынешнего года, аналогичный проект **Zoo Tycoon: Dinosaur Digs** от **Microsoft** ляжет на полки магазинов гораздо раньше.

И правосудие для всех?

Sierra с гордостью поведала миру о **SWAT: Urban Justice** — новой игре из популярной серии **SWAT**. Впрочем, не спешите радоваться, поклонники combatsim. В отличие от предыдущей части, **SWAT: Urban Justice** создается без лицензии полицейского департамента Лос-Анжелеса (подорожала, что ли?), а это, согласитесь, может многое изменить. Создатели серии решились на форменное святотатство: отойти от максимальной достоверности происходящего и позволить доминировать экшен-элементам. По словам разработчиков,

СРОЧНОВНОМЕР

Icewind Dale 2 — как это банально!



Icewind Dale 2

Банальные истины потому и банальны, что практически всегда до безобразия справедливы. Говорили мы, что знаем о ведущейся разработке **Icewind Dale 2**, а студия **Black Isle** гордо хранила молчание. Говорили мы, что релиз ID2, скорее всего, состоится весной 2002 года, а издатель в Северной Америке **Vivendi Universal Games** демонстрировал свои планы релизов, где не было даже малейшего упоминания о "Долине Ледяного ветра". И все-таки мы оказались правы. В феврале Black Isle Studios наконец-то официально анонсировала Icewind Dale 2.

Сменилось целое поколение после событий оригинального ID. Снова — какая неожиданность! — орды орков, гоблинов и прочей нечисти атакуют северные города. Это означает только одно: пора собирать новую партию смельчаков и идти спасать Родину. Кардинальных новшеств не ждите, чтобы не расстраиваться: вселенная та же (**Forgotten Realms**), движок тот же (последняя игра Black Isle, где используется **Infinity Engine**), геймплей прежний; однако нужны ли фанатам AD&D/D&D эти пресловутые нововведения? Ведь появятся новые монстры, новые заклинания, новые локации и новые магические предметы. Ждать Icewind Dale 2 осталось совсем недолго — ее выход намечен на 28 мая. Об остальном — читайте нашу статью в номере! Вас ждет раздел **"R&S: В разработке — Первый взгляд"**!



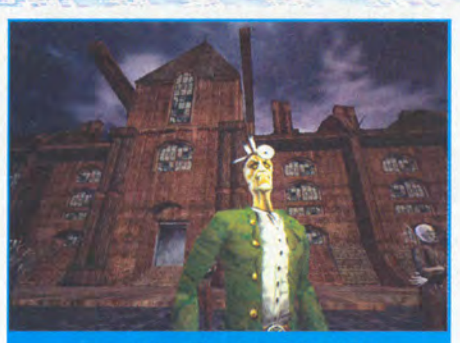
SWAT: Urban Justice


Здесь выживет
только сильнейший.
Готика
1С
PIRANHA
snowball.ru
технология творчества

никто не собирается превращать SWAT в обыкновенную спецназовскую стрелялку. Однако новая игра выйдет несколько более упрощенной в плане геймплея. Действие переносится в ближайшее будущее. На протяжении 16 миссий SWAT будет восстанавливать правопорядок всеми доступными способами, вплоть до забивания злодеев насмерть прикладом. Персонажи станут быстрее двигаться, оружие — быстрее перезаряжаться. В арсенале бойцов появятся стволы, которые не используются спецназовцами Лос-Анжелеса. Разработка SWAT: Urban Justice на добротном движке **Takedown 3D** ведется уже почти два года, а релиза следует ждать в сентябре.

Восставший из ада

Выведен из анабиоза проект **Necrocide: The Dead Must Die**. Студия **Novalogic**, наконец-то расквитавшаяся с **Comanche 4**, в спешном порядке доводит до ума игру, должную стать событием в мире survival horror. Согласно пресс-релизу издателя **CDV**, выход Necrocide: The Dead Must Die запланирован на сентябрь 2002 года. К этому сроку разработчики должны внести "необходимые изменения в геймплей и графику". Что за изменения и почему они потребовались — не уточняется.



Necrocide: The Dead Must Die

Мама купит мне "Фифу"

Год за годом **EA Sports**, спортивное подразделение компании **Electronic Arts**, традиционно выпускает новую "Фифу", а народ традиционно ее покупает. Недавно анонсированный футбольный симулятор **2002 FIFA World Cup** является логическим продолжением прошлогодней **FIFA 2002**. Дозволено не только пройти отборочный турнир чемпионата, но и принять участие непосредственно в Кубке мира. Нововведения настолько минимальны, что недостойны упоминания. Отдельной строчки заслуживает разве что новая кнопка — для нанесения с лету красивых ударов по воротам (в том числе и через себя). Релиз 2002 FIFA World Cup состоится в апреле, то есть немного раньше начала самого Чемпионата мира, который пройдет в Японии и Корее.

ИНДУСТРИЯ

В мире PC все хорошо



Diablo 2

Пока братья-консольщики продолжают сеять панику в душах геймеров, предпочитающих клавиатуру джойстику, заявляя, что дни компьютерных игр сочтены, повелители статистики из **NPD Techworld** утверждают обратное. Согласно их данным, в 2001 году было продано свыше 65 миллионов копий компьютерных игр на общую сумму в 1,42 биллиона долларов. Оба показателя, пусть и незначительно, но выше, чем аналогичные за 2000 год. Главным бестселлером остается непотопляемый **The Sims**. Среди явных лидеров также замечены **RollerCoaster Tycoon**, **Harry Potter and the Sorcerer's Stone**, **Diablo 2: Lord of Destruction** и **Max Payne**.

Sierra поменяла паспорт



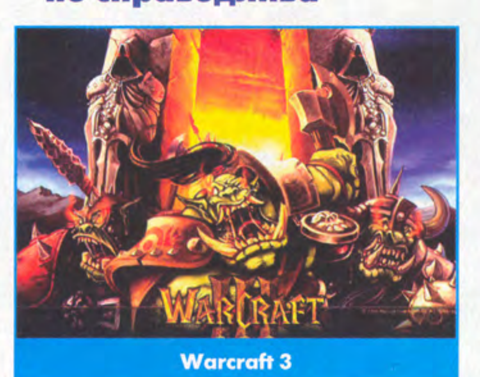
Sierra

Когда компания с раскрученным именем меняет свое имя, есть повод призадуматься, почему руководство пошло на такой значимый шаг. Причин может быть много, однако главной практически всегда являются наполеоновские планы начальства компании. Нет больше компании **Sierra**, просуществовавшей 22 года (и начиная с середины девяностых носившей название **Sierra On-Line**). Ей на смену пришла **Sierra Entertainment**. На изменение паспортных данных компанию подвигло огромное желание безгранично расширять спектр выпускаемых продуктов, а также выйти на рынок приставок нового поколения. Не жалко миллионов на замену рекламных постеров: главное, чтобы фамилия была благозвучной!

Воруют всюду

Знаете ли вы, что западная игровая индустрия страдает от пиратства гораздо больше, чем отечественная? Да, у них пиратская продукция не продается на каждом шагу, и тем не менее, ущерб от пиратов западные издатели несут несравнимо больший. Только в 2001 году американская игровая индустрия из-за компьютерных флибустьеров лишилась почти 2 биллионов долларов. У бедных американцев воровали всюду, однако более всего в Корее и в Китае. На долю азиатов приходится свыше половины всей пиратской прибыли. Сейчас издатели просят правительство США принять меры против 50 стран, пойманных на интерактивном воровстве. В том числе — и против России.

Blizzard сурова, но справедлива



Warcraft 3

Компания **Blizzard**, уже неоднократно заявлявшая о своей большой нелюбви к читерам, начала очередной этап по борьбе с ними за чистоту жанра. В очередной раз был поднят на уши весь **Battle.net** и выявлены злостные нарушители. В результате проверки аккаунты игроков, балующихся в игре читами и хаками, были удалены без предупреждения. На официальном сайте Blizzard вывешено предупреждение: *"Если вы будете уличены в использовании читов, ваш аккаунт удалят"*. Ком-

СРОЧНОВНОМЕР

Operation Flashpoint: сопротивление бесполезно



Operation Flashpoint: Resistance

Давно пройден **Operation Flashpoint** (в английской версии, которая некоторое время продавалась в столичных магазинах, локализация на подходе), да и **Red Hammer** лежит в сторонке по причине заезженности. Однако есть повод возрадоваться: компания **Codemasters** анонсировала **Operation Flashpoint: Resistance**, второй по счету аддон к блистательной игре от чешской компании **Bohemia Interactive**. Слухи о "довеске" подтвердились полностью. Фанаты даже точно вычислили дату релиза Resistance — 21 июня. Второй аддон является приквелом к OF, нам предлагают ознакомиться с предысторией военного конфликта между СССР и НАТО. Действие развернется на небольшом островке, куда вторглись злые и гадкие советские войска. Отставному спецназовцу **Виктору Трошке** придется взяться за оружие, чтобы присоединиться к повстанцам, борющимся за свободу. Новый сюжет, новые миссии, новые герои, новое оружие и боевая техника обойдется буржуинам в 19.9 долларов. Нам же, наследникам Страны Советов, вся эта благодать достанется несколько дешевле.

пания также сулит Геенну огненную всем, кто незаконно копировал бета-версию **Warcraft III** и играет в сетевую версию без CD-key.

Также Blizzard подала в суд на создателей **BnetD** — эмулятора **Battle.net**. Эта маленькая программа без особых усилий создает якобы Battle.net сервер на локальной машине. К серверу можно приконнектиться, используя подставной IP, прописываемый для Warcraft 2 / Starcraft / Warcraft 3 beta в регистре Windows. Суд решился в пользу разработчиков "людей и орков".

Ни года без QuakeCon

Компания **id Software** объявила, что ежегодный игровой фестиваль **QuakeCon**, в нынешнем году обозначенный как **QuakeCon 2K2**, состоится 15-18 августа и пройдет, как обычно, в техасском городе **Месквито**. Онлайновая регистрация желающих принять участие в мероприятии начата 25 февраля. Двумя официальными играми фестиваля избраны **Quake III Arena** и **Return to Castle Wolfenstein**. Помимо турнирных соревнований, запланированы многочисленные выставки и пресс-конференции. Прошлогодний QuakeCon порадовал геймеров обилием информации о **Quake IV** и **DOOM III**. Предполагается, что и в 2002 году представители легендарной конторы id Software не станут играть в молчанку и расскажут поподробнее о грядущих хитах.

ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

Март	
Valhalla Chronicles	01
Black Moon Chronicles: Winds of War	01
Dark Planet	06
Warrior Kings	08
Diggles	08
Warlords Battlecry II	13
Global Operations	14
Freedom Force	14
Arabian Knights	16
New World Order	16
Far West	16
Rayman Arena	27
Tony Hawk 3	27
The Sims: Vacation	27
Worms Blast	27
Heroes of Might & Magic IV	29
Might & Magic IX	29
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	29
USA Racer	29
Апрель	
Fatherdale: Guardians of Asgard	01
Halo	01
Hitman 2: Silent Assassin	01
Star Trek Bridge Commander	01
Dungeon Siege	02
Jedi Outcast II	03
The Elder Scrolls III: Morrowind	03
ARX Fatalis	16
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	16
O.R.B.	17
Grand Theft Auto III	17
Beambreakers	18
Die Hard: Nakatomi Plaza	26
1503 A.D. — The New World	29
Май	
VIP	01
Black Moon Chronicles	01
Persian Wars	02
Lock on: Modern Air Combat	02
Dune Generations	03
Mafia: The City of Lost Heaven	03
Soldier of Fortune: Double Helix	08
Pac-Man All Stars	15
Internal Pain	15
Icewind Dale II	28
Davis Cup Tennis	28
Master of Orion	31
Age of Wonders II	31

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

HomeStation отменяется

Сколько бы ни складывали анекдотов про **Билла Гейтса** и его восьмое чудо света — компанию **Microsoft**, оба чувствуют себя комфортно и уверенно в завтрашнем дне. Одни конторы разоряются, другие поглощаются, а Microsoft продолжает на всех парах мчаться к победе мирового капитализма. Работают люди, воплощают мечту "Microsoft — в каждый дом!". Одним из способов проникновения корпорации в квартиры граждан знающие люди называют **HomeStation**, секретную разработку Microsoft. По слухам, данная штуковина является мощным теле-видео-игровым устройством, совмещающим X-Box с PC и превосходящим их по всем параметрам. Впервые о HomeStation заговорили осенью прошлого года, и все ждали только официального подтверждения разработки. Облом, не дождались. Представители Microsoft опровергли слухи о HomeStation и заявили, что корпорация не планирует выпускать подобный агрегат не только в конце 2002 года (как утверждалось в Сети), но и в ближайшем обозримом будущем. Верить или нет — дело ваше.

Кстати, несмотря на всяческие слухи, Уильям Гейтс-третий, более известный как Билл Гейтс, продолжает удерживать первое место в десятке богатейших людей мира. Состояние главы Microsoft за прошлый год уменьшилось с 58.8 миллиардов долларов до 52.8 миллиардов. Но тем не менее, факт: Билл Гейтс — самый богатый человек в мире.

Бесконечная "Последняя фантазия"

Японская компания **SquareSoft** полным ходом готовится к проникновению на рынок онлайновых ролевых игр. Главный козырь Square не спрятан в рукаве, а выставлен на всеобщее обозрение — **Final Fantasy XI**. Игра разрабатывается одновременно и для PS2, и для PC. Для первой FFXI выйдет в виде DVD-ROM, тогда как персональщикам достанется в виде обыкновенного CD. Для удобства игроков сейвы будут храниться непосредственно на сервере, так что не имеет значения, PC или PS2-версию вы будете использовать. В Японии релиз консольной версии "Последней фантазии XI" запланирован на конец весны. Аналогичная компьютерная игра появится несколько позже. SquareSoft намерена выпустить несколько "экспаншн-паков" для обеих версий в течение 2002 года.

СРОЧНОВНОМЕР

Двести двадцать разработчиков

Как вы уже знаете, компания **Gathering of Developers**, созданная для выпуска игр независимых и талантливых разработчиков, развалилась в прошлом году, а вся ее линейка перешла к **Take Two Interactive**. Но не все потеряно! Как стало известно **"ИГРОМАНИИ"** из инсайдерских источников, **первого апреля этого года** самые известные и талантливые разработчики соберутся в городе Нэшвилл, Техас, для того, чтобы торжественно объявить об открытии компании **220 Monkeys** (домен ***www.220monkeys.com*** уже зарегистрирован). Доподлинно известно, что в новой компании будут работать такие личности, как **Билл Ропер** (Blizzard), **Луи Касл** (Westwood), **Джон Ромеро** (ex-Ion Storm), **Джон и Адриан Кармаки** (id Software), **Леонард Боярски** (Troika Games), **Рэй Музыка** (Bioware) и многие другие, не менее известные личности. Пока неизвестно, как сложатся отношения бывших конкурентов (особенно бывших сотрудников id: Джона Ромеро и братьев Кармаков — их двое, а он один), но будем надеяться, что **200 Monkeys** не повторит судьбу **Gathering of Developers**. Первые анонсы состоятся тогда же, первого апреля, а на майской E3 уже будут крутить ролики из разрабатываемых компанией игр!



Final Fantasy

РОССИЯ

Wasteland Wolf мертв

Буквально в прошлом номере **"Игромании"** мы рассказали о **"Волке пустынных земель"** (**Wasteland Wolf**), российском ответе **Fallout**. Увы, Wasteland Wolf приказал долго жить. Причина тривиальна: желания разработчиков из студии **Digital Geckos** не совпадают с их возможностями. Долгих тринадцать месяцев ребята трудились на голом энтузиазме, надеясь выдать на-гора шедевр, но не смогли воплотить мечты в жизнь. Не хватило опыта, нормальных программистов, движка, сюжетной определенности и, конечно же, денег. Жаль, очень жаль. "Все могло бы сложиться иначе, если б не эти проклятые пробки."



Добро пожаловать в "Вальгаллу"


Valhalla Chronicles

Студия Snowball Interactive и шведская компания Paradox Entertainment заключили соглашение о выходе в России ролевой игры Valhalla Chronicles. Игра, являющаяся типичным представителем жанра hack'n'slash, привлекательна прежде всего добротной проработкой скандинавских мифов и легенд, прибавляющих сюжету ярких красок. Мир северян показан таким, каким он был в IX-XI веках, когда вся Европа трепетала при одном слове "викинги", однако не позабыта и магия (куда же без троллей и гномов?!). Русская версия "Вальгаллы" выйдет приблизительно в мае 2002 года в рамках совместной серии snowball.ru/1C.

Продано!

Большой успех в России выпал на долю симулятора менеджера рок-группы Rock Manager, выпущенного snowball.ru/1C в рамках серии ORIGINALS (оригинальный английский вариант). Тираж, напечатанный с расчетом на полгода, разошелся всего за две недели. Отечественному издателю пришлось в спешном порядке допечатывать тираж, чтобы избежать перерыва в продажах. Статью об этой замечательной игре читайте в рубрике "R&S: ВЕРДИКТ".

К сожалению, у локализаторов игры, компании Snowball, до сих пор стоит вопрос "Как локализовывать игру?" — адаптировать ее для российских пользователей с риском попрать чьи-то авторские права либо переводить как есть. Будем надеяться на первый вариант. Но в любом случае — локализованный вариант игры следует ждать не раньше мая.


Rock Manager

Кто заказывал "Карлика Носа"?

В то время, когда западные разработчики ищут новые идеи для компьютерных игр, способные принести доход, отечественные продолжают "окучивать" классику. Причем выбор российских творцов зачастую озадачивает. Так, фирма 1С и студия СТВ принялись за создание игры по мотивам мультфильма "Карлик Нос". Проект пока находится на ранней стадии разработки, и даже команда, которая будет корпеть над "Карликом Носом", пока полностью не укомплектована. Известна следующая информация: студия СТВ берется за графику и звук, трехмерности не дождемся, но 2D-графика ожидается на хорошем уровне. Дата релиза ориентировочна — конец 2002 года.

"Гладиаторы" XXI века

Компания "Руссобит-М" подписала контракт на издание на территории России и стран СНГ трехмерной RTS под названием Gladiators от французской команды Arxel Tribe. Цель игрока в "Гладиаторах" вполне стандартна — абсолютная власть. Никаким Древним Римом даже не пахнет, борьбу ведут три стороны: армия США, пришельцы и Галактические силы (бред, конечно, но это всего лишь игра). В течение трех компаний и более чем двадцати миссий вам придется сражаться на арене, чтобы найти лучших бойцов, с которыми можно побороться за трон.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Надежды геймеров питают...

Многие ждали X-Com: Alliance, но, к сожалению, проект был закрыт в мае 2001 года волевым решением руководства компании Infogrames, признавшей его "бесперспективным". Поклонники серии не хотели верить в случившееся и предпочитали считать, что X-Com: Alliance просто "временно заморожен". 24 февраля 2002 года на официальном сайте Infogrames вновь был открыт раздел, посвященный злополучному тактическому шутеру с видом от первого лица. "Ага!" — радостно взвыли фанаты. — "Мы же говорили!" Увы, тревога оказалась ложной. На следующий же день официальный представитель компании Infogrames сообщил, что сайт X-Com: Alliance был открыт по ошибке, а состояние проекта ничуть не изменилось по сравнению с мартом прошлого года. В тот же день страница "Альянса" вновь была закрыта. Надежде осталось только умереть.

Впрочем, поклонникам оригинальной тактико-стратегической серии X-COM наоборот следует ликовать. Дело в том, что Infogrames, обладающая правами на название "X-COM", передала *Сиду Мейеру* и компании Firaxis права на разработку новой тактической игры в этой вселенной! Фанаты могут спать спокойно — Сид, как известно, веников не вяжет. Предполагается, что официальный анонс нового проекта состоится на очередной выставке E3, которая пройдет в мае этого года.

Даты выхода отечественных локализаций

Название	Издатель/Разработчик	Дата выхода
Герои меча и магии IV (Heroes of M&M IV)	Бука/3DO	апрель
Заклятие (Spells of Gold)	Бука/Jonquil Software	апрель
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival/Fishtank/Akane Studios	весна 2002 года
Halloween (Halloween)	1C/Nival/Wanadoo	весна 2002 года
Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour)	1C/Nival/Wanadoo	весна 2002 года
Меч и магия IX (Might & Magic IX)	Бука/3DO/NWC	апрель-май
Промышленный Гигант-2 (Industry Giant 2)	Руссобит/JoWood Productions	весна 2002 года
Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: Legacy of the Dragon)	Руссобит/Pendulo Studios	весна 2002 года
Готика 2 (Gothic 2)	Акелла/Piranha Bytes	зима 2002
Дальний Запад (Far west)	Акелла/Greenwood	осень 2002 года
Hotel Tycoon	Акелла/JoWooD	лето 2002 года
Cargo tycoon	Акелла/JoWooD	лето 2002 года

Кармак ненавидит GeForce 4

Главный программист id Software Джон Кармак разругал в пух и прах хваленый процессор GeForce 4 MX и настоятельно рекомендовал геймерам поберечь свои денежки и не покупать его. Мол, все равно для того, чтобы увидеть все красоты DOOM III, этого не хватит. По словам Кармака, папой и мамой GeForce 4 является семейство GeForce 2, а многие важные наработки GeForce 3 утеряны. Процессорное беспокойство Кармака вызвано тем, что ему бы хотелось, чтобы как можно больше людей сумели оценить DOOM III по достоинству.

Сочинение на тему Fallout 3

"Гадкий, гадкий Фергюс Уркхарт," — причитали Fallout-маньяки, читая сочинение легендарного гейм-дизайнера на тему "Каким бы я сделал Fallout 3". — "Он только обещает, а ничего не делает!" Все правильно, разработка Fallout 3 не ведется, дизайнерские документы пылятся в архивах студии, а Уркхарт предпочитает философствовать. Тем не менее, грех не послушать профессионала. Итак, если бы все было легко и просто, то Fallout 3 получился бы таким: полностью трехмерным, с прежней мрачной цветовой гаммой, с детально проработанной и быстрой игровой системой, скилл-пойнты стали бы играть гораздо большую роль, игру можно было бы пройти без единого выстрела, только с помощью разговоров.

Мечты, мечты...


КОМАНЧ 4®
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ИГРУШКИ
ОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
snowball.ru™
лучшие игры по-русски
Уже в продаже
ИГРУШКИ
КОМАНЧ 4
ирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru
aLogic, NovaWorld, Comanche, «Команч» и соответствующие графические изображения на территории РФ являются зарегистрированными товарными знаками NovaLogic, Inc. Все права защищены.

ИНФОРМАЦИЯ ОБО ВСЕМ, ЧТО НАХОДИТСЯ НА АПРЕЛЬСКОМ КОМПАКТ-ДИСКЕ "МАНИИ"



РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Февраль и март не относятся к числу месяцев, в которые игровая индустрия балует нас большим количеством свежих качественных релизов. Наоборот, они относятся к числу месяцев, в которые игры, конечно, появляются, но преимущественно отстойные и неохотно. Как вы понимаете, подобная безрадостность уездного значения не могла не сказаться веским словом на количестве руководств, прохождений и прочей тактики на компакте вашей любимой "Игромании". Немного будет гайдов, немного. Зато в следующем номере ожидается некоторый наплыв — как минимум, **Serious Sam** (второй его энкаунтер, так сказать) и **Warrior Kings**. Ну и еще всякого там хорошего. А покамест:

1. Heroes of Might and Magic 3.5: In the Wake of Gods. Автор — **Darkmaster.** На сей раз — в полном объеме!

2. Darkened Skye. Автор — **Антон Голицин.** Полное прохождение, от А до Я.

3. Command&Conquer: Renegade. Автор — **Матвей Кумби.** Материал еще находится в стадии написания, но, видимо, успевает в номер.

4. Вероятно, все же будет **Serious Sam: Second Encounter** (над ним усердно пашет **Николай Коровин**, хорошо знакомый нашим читателям по блестящему многоплановому разбору **Return to Castle Wolfenstein**), но шанс, что он успеет все написать, невелик.

*Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. На компакте в виде **RTF-файлов** в **CD:\Draft\Guides** (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу* **WWW.IGROMANIA.RU**.

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДекс

С февраля 2002 года на компакте обитает гигантская база кодов **ДЛЯ 600 ИГР**, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Пользуйтесь на здоровье!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны": or@NGE (orange@igromania.ru)

Сначала самое главное — **ТЕМА КОМПАКТА**. Отныне в каждом номере будет присутствовать некое глобальное творение (скорее, аддон или модификация), заслуживающее всеобщего внимания. Первой ласточкой были **HoMM 3.5** в позапрошлом номере. В этот раз темой компакта стал потрясающий по своей играбельности и интересности **Baldur's Gate Mod** для **Diablo II**. Его обзор читайте на врезке, а теперь о том, как обстоят дела с другими играми.

Забавная ситуация получилась с **Medal of Honor**. Отсутствие крови в игре вызвало бурю недовольства среди играющей общественности. Сразу же нашлись мастера, сделавшие кровавый патч **Guts Mod**, который вы могли найти на компакте прошлого номера. В этот раз мы выкладываем еще три (!!!) кровавых патча для **MoH**. Выбирайте, какой вам больше по душе.

Для любителей сетевых баталий сегодня праздник. Во-первых, супер-пупер-мега-гига-маза-фака подборка моделей для **Counter-Strike** за авторством великого **J.B.** Во-вторых, десять отличных моделей для простого **Half-Life** дефматча и еще четыре модельки для **Quake III**. Тем, кто начал осваивать мультиплеер **AvP2** (а таких, мы знаем, ой как немало), не повредит заглянуть в соответствующий раздел, где можно поживиться несколькими DM-картами.

На стратежном фронте царят модификации, для **Tiberian Sun**, **Red Alert 2** и **Fallout Tactics** представлено по несколько модов. Для других стратегий набор стандартный — миссии, карты, сценарии.

Продолжается наступление отечественных железнодорожников на зажравшиеся Вашингтоны и Филадельфии. К **электровозу** "ЧС-2" с прошлого компакта предлагаем прицепить полностью укомплектованный отечественный **пассажирский состав**. А можно прокатиться по просторам Арканзаса на ржавом дымящем **тепловозе** 64-го года выпуска, прицепив к нему полсотни **вагонов с пивом** (я серьезно!).

Дополнительный раздел сегодня целиком и полностью посвящен **римейкам** классических игрушек типа **"Питона"** или **Xonix'а**. **Читательских работ** за этот месяц тоже пришло достаточно, причем отнюдь не слабых.

Заглядывая в будущее, сообщаем, что на компакте следующего номера по вашим многочисленным просьбам мы собираемся выложить **русифицированную версию** Heroes of M&M 3 1/2: In the Wake of Gods (**"Во имя богов"**).

#01. Казаки

Четыре **карты** от отечественных производителей. Большой интерес представляет карта **Borodino**, моделирующая знаменитую битву. Компанию ей составляют работы под названиями **The Fort**, миссия **"Желтые Воды"**, в которой нам предстоит освободить всего один хутор, и миссия **"Збарыж"** — длительная осада одноименной польской крепости.

#02. Крутой Сэм (Serious Sam)

Предлагаем вам совершить забег по двум очень симпатичным одиночно-кооперативным картам — **Triphon** (Cooperative) и **Vanessas Mission** (Single).

#03. Руна (Rune)

Приглашайте друга, облачайтесь в шкурку **Темного Джедая** (**DarkJedi**), одевайте оппонента в **Красноглазого Байкера** (**RedEyeBaker**). Можете красоваться друг перед другом! А вот кто победит — зависит исключительно от умения владеть клинком, но никак не от надетой шкурки.

#04. Age of Empires II: The Conquerors

Три развернутые кампании — исторически достоверная **Battle of the Empires**. **The Lord and The Knight**, в состав которой помимо самих карт входят скрипты поведения противника и дополнительные звуки. И, наконец, кампания **War Between States**, моделирующая американскую войну за независимость.

#05. Aliens vs. Predator 2

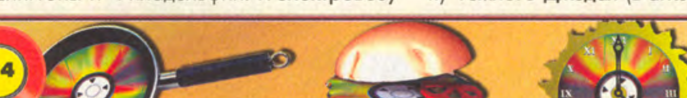
1. Три великолепные дефматчевые карты — **The First Blood**, **Ruinous** и **E1M1** — римейк первого уровня из **Doom 2**.

2. Модификация **Red Dwarf Mod**. Новые скины персонажей, новое оформление интерфейса и основная фишка — **The Bazookoid**, чудовищной силы оружие.

3. Несколько альтернативных **скинов** для **Чужого**.

#06. Command and Conquer: Tiberian Sun

1. Модификация **Computer Fantasy War**, совместимая как с оригинальной версией игры, так и с аддоном **Firestorm**. Полностью изменен сюжет игры, противоборствующими сторонами являются **EVA** (Electronic Video Agent) и **CABAL**. Добавлено множество новых юнитов, в том числе и уникальных для каждой из сторон. **Cyborg Devastator**, **Devil Hound**, **Rail Jumpjet Infantry**, **Stealth Cyborg Hijacker**, **Hyper Mobile Repair Vehicle** и т.д —







всего добавлено **70 юнитов** и **20 построек**, не считая стандартных. Плюс модифицированы абсолютно все стандартные юниты и постройки. Полностью **переработан AI код** компьютерных противников. Дабы соответствовать сюжету, изменены стандартные миссии.

2. Модификация Ice Storm — противоположность стандартному аддону Firestorm. Новое оформление интерфейса, модифицированный программный код, добавлено более 30 новых юнитов и зданий.

#07. Counter-Strike

J.B. Choice #5

Я устал читать гневные письма в форуме на нашем сайте: "Даешь наманые модельки", "Долой фантастический бред" и прочее им подобное. Кстати, кто читал прошлый номер, надеюсь, теперь понял, что миниган существует. Полазив по сайтам, посвященным КС-моделлингу, я обнаружил очень и очень симпатичные работы. Которые, не раздумывая, установил на свою машину, а теперь делюсь и с вами. Смотрите-ставьте-радуйтесь.

P.S. Для самых привередливых: все модельки оружия сделаны с реальных прототипов.

P.P.S. Для самых танкистов: не нужно спрашивать у меня, почему MP-5 не стреляет гранатами — модельки заменяются только визуально. На баллистические характеристики замена модели не влияет.

P.P.P.S. Для самых прапорщиков: не обижайтесь, что у некоторых моделек отсутствуют "превью картинки" для меню покупки. Рисовать их или нет, решают авторы моделек. Если у вас есть желание — можете их сделать сами. "Фотошоп" вам в помощь. А вообще советую включать упрощенное меню. Так проще и быстрее.

P.P.P.P.S. Для настоящих фанатов КС: спасибо всем читателям, присылавшим свои работы мне на ящик. Должен вас огорчить: после долгой и мучительной смерти моего винчестера ваши работы были потеряны. Мне очень жаль. Сердечно прошу вас выслать **еще раз** ваши карты, модели и спрайты мне на ящик *jb@igromania.ru*. Они обязательно попадут на наш компакт-диск!

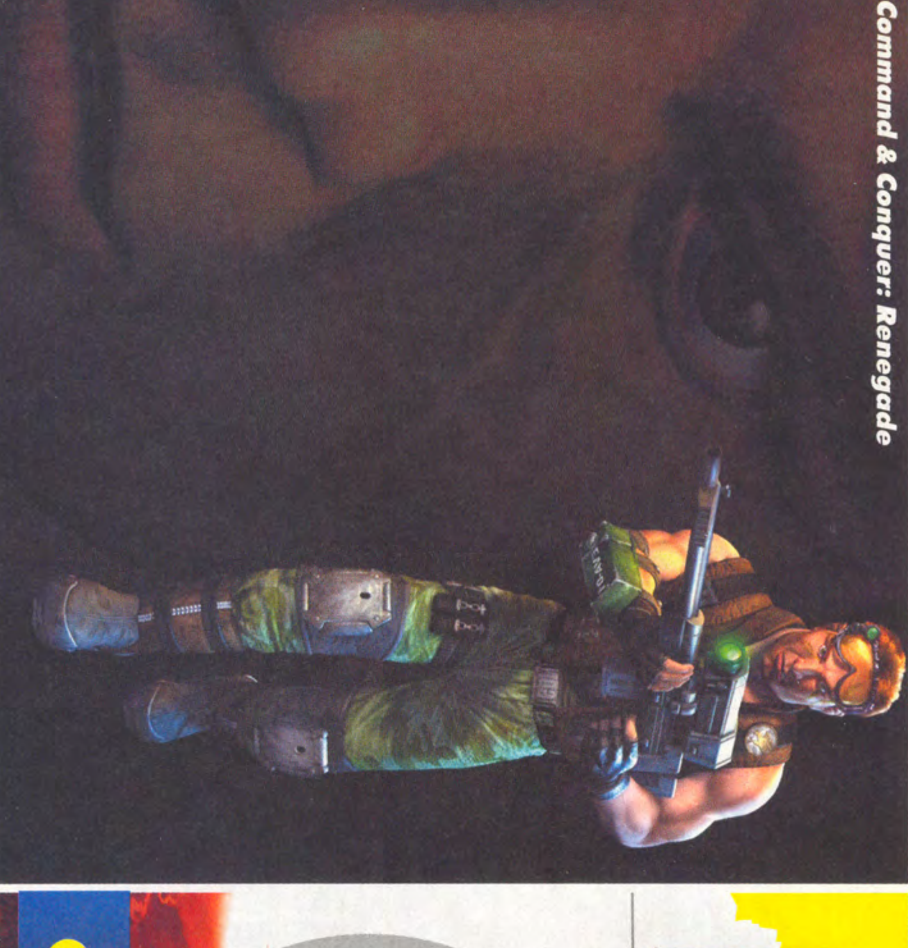
Heckler & Koch g36

Замена модели H&K G3/SG-1 Sniper Rifle. Вот смотрю я на этот папский девайс и думаю: если я попробую сделать такую модельку, у меня получится? Возможно. Но не скоро. Уж слишком она правдоподобная. Да и не судьба найти мне реальную винтовку для того, чтобы сделать с нее фототекстуры. Спасибо всем тем "папкам", кто потрудился ради нас — геймеров.

Heckler & Koch MP5A3 + M203 Grenade Launcher



Замена модели H&K MP5-Navy. Вот чего мне не хватало для полного "хаппи". Вот с такой пушкой не страшно и на снайпера бежать. Правда, снайперу тоже не страшно будет. Самый навороченный MP-5, который я видел. Как уже заметили, он — с подствольником. Правда, оптику, фонарик и лазерный





Warrior Kings

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
Heroes of Might and Magic 3.5
Darkened Skye
C&C: Renegade

КОДекс
БАЗА КОДОВ ДЛЯ 600 ИГР

ИГРОВАЯ ЗОНА
Хит компакта!
Baldur's Gate Mod для Diablo II
Игры Зоны
Казаки
Крутой Сэм (Serious Sam)
Руна (Rune)
Age of Empires II: The Conquerors
Aliens vs. Predator 2
Command and Conquer: Tiberian Sun
Counter-Strike
Diablo II: Lord of Destruction
Doom 2
Empire Earth
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
FIFA 2002
Half-Life
Heroes of Might and Magic III
Insane
Max Payne
Medal of Honor: Allied Assault
Microsoft Train Simulator
Operation Flashpoint: Cold War Crisis
Quake III Arena
Red Alert II: Yuri's Revenge
Red Faction
Return to Castle Wolfenstein
Stronghold
The Sims
Дополнения к "Игровой Зоне"
Air Xonix
Axy Snake
Sky Maze
Работы читателей "Мании"

ПАТЧИ
Европа 1492-1792
Ралли Трофи
Aliens vs. Predator 2
Battlecruiser Millennium
Battle Realms
C&C: Renegade
Monopoly Tycoon
Venom: Codename Outbreak

ТРЕЙНЕРЫ
Bad Folkers
Civilization 3
Command & Conquer: Renegade
Diamond Caves 2
Emperor: Battle for Dune
Kick Off 2002
Kirikou
Operation Flashpoint/ Red Hammer
Pillars of Garendall
QuadroNoid: The Magic Worlds
Red Alert 2: Yuri's Revenge
Serious Sam: The Second Encounter
Snake 2.2
Tetris 4000 2.5
Tiger Woods PGA Tour 2002
Tux Racer
Uplink

DEATHMATCH
UnrealXaosPack №09
"Создание дуэльных и ДМ-ных "мясных" карт"
"Создание ландшафта на 3D Studio MAX для UnrealED"
DM-Roon и DM-Eye of Storm
Quake III Arena
Мод GibHappy
Утилиты AutoQuake 2000 и Q3Offline
Unreal Tournament
Мод Agent X
Counter-Strike
Карта для статьи по PodBot
Киберспорт
Демки и фотографии
Компьютерные клубы России

ПО ЖУРНАЛУ
Rulezz&Suxx
Галерея игровой графики
Интернет
Дистрибутив Infantry
Мастерская/Редакторы
Туториалы для MilkShape 3D; сама прога; модель червя
Территория разлома
Демки Quake done Quick
Утилиты ASTRA, HWiNFO 32, ResShow, CPU-Z, TestCPU, ctSPD и BurnInTest
Почта "Мании"
Стихи! О как.
Вне компьютера
Блок от "Ролемансера"
Magic: The Gathering

МОЗГОВОЙ ШТУРМ
Скринтурс №04.
Первое апреля

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Гвоздь программы:
Parallaxis WinClip Free
ASFRecorder
ESB Unit Conversion Utility 2.0
File Spanning
Nero CD Tools
R-WIN Editor 6.0
RegCleaner 4.3
Round Clock
Poppy
WIDI
Windows Hider Pro
Апдейты для AVP
mIRC 6.01
WinAMP/plugins: VQF-плагин, UMX-Decoder, Tara
Dirty Little Helper
Magic Trainer Creator
Magic: Suitcase (+ Torment!)

ДРАЙВЕРА
Драйвера 3dfx для Voodoo 3/4/5
Драйвера NVIDIA Detonator
Драйвер SiS AGP

ИНФОБЛОК
Статьи, предоставленные порталом "Ролемансер"
Статьи, предоставленные порталом Unreal.Xaos



прицел забыли. Ну еще и сошки до кучи. Шутка.

P.S. Данная моделька делалась со страйкбольского варианта. Но никто не говорит, что такого гана нет в реале.

Steyr AUG Rail Interface System

Замена модели **Steyr Aug**. Это — то, что нужно.



Правда, теперь без гранатомета, зато с оптикой, фонариком и лазерным прицелом. Получилась скромненькая такая штучка для застенчивого киллера.

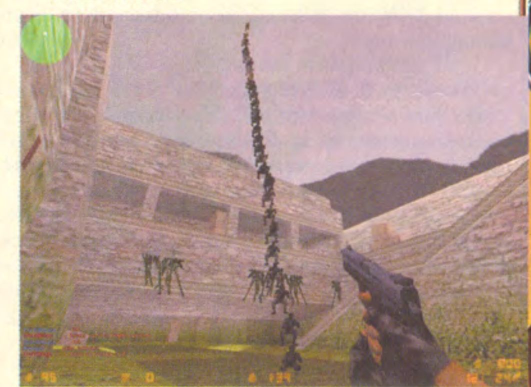
The Accuracy Internation Artic Warfare Magnum (Police Version)

Замена модели **AWP**. Это надо же так четко смоделировать AWP. По сравнению со стандартной винтовкой, что устанавливается "по умолчанию", это просто шедевр. Устанавливать всем и срочно. J.B. рекомендует!

Stylish 187 Leet

Замена модели **leet**. Старый знакомый. Видать, прямиком с вечеринки, потому как шрам под глазом. Весь такой стильный: в черных очках и в красном свитере.

Baton №1



Батон — это бонус. Чур, меня не бить. То, что вы видите на скриншоте — не коллаж. В доказательство вот вам **демка**. Это — мировой рекорд! Тридцать два человека на карте **cs_aztec** забрались друг другу на головы и соорудили живую башню.

Baton №2

Это то, что нужно нашим маленьким любителям киберспорта! Замена старых спрайтов крови на новые. Теперь получающий вашу очередь из автомата вражина будет умирать гораздо реалистичнее, чем раньше. Спасибо товарищу **Mercatorn** за конвертированные спрайты из **Max Payne**.

Baton №3

Самый классный флэш-мувик на тему Counter-Strike, который я видел. Создан по моти-






вам карты cs_747. Спецназ, терроры, хостаги, бомба, море крови. Все, как положено. Всем смотреть и наслаждаться!

#08. Diablo II: Lord of Destruction

Основная тема "Игровой Зоны", да и всего компакта — модификация Baldur's Gate Mod для Diablo 2. Подробное описание его смотрите в соответствующем разделе.

#09. Doom 2

Предлагаем вам повысить свой снайперский навык, поиграв в очень симпатичную Flash-игрушку по мотивам великой игры. Триединство игрока, шотгана и монстров. Пятый уровень сложности — для настоящих "отцов".

#10. Empire Earth

Три синглплеерные миссии — историческая The Battle of Yorktown, фристайловая The River Marne и очень нестандартная David and Goliath.

#11. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Любителям мультиплеера — полный **комплект готовых бойцов** для сетевой игры. Озвучка и портреты прилагаются.

2. Lara Croft Mod — позволяет добавлять в свой отряд силиконовую расхитительницу древнесоциалистической собственности из могил. Лариска умеет стрелять из двух "Магнумов" одновременно и обладает бездонным рюкзаком, вследствие чего вполне может использоваться группой в качестве ослика, таскающего всякий хлам на продажу.

3. Тема **"Звездных Войн"** проскакивала везде, одних игр с приставкой "Star Wars: Чегототам" сколько! И практически для каждой популярной игры делались либо тематические модификации, либо карты, либо модели героев. "Фолл" не стал исключением. Устанавливаем модификацию и получаем в распоряжение отряд **джедаев с лазерными мечами**. В комплекте озвучка и портреты.

#12. FIFA 2002

1. **Стадион московского Динамо**. Знаком каждому футбольному фанату и теперь вполне может занять достойное место среди лучших арен мира. В виртуальности.

2. Три варианта оформления replay'ев. Имитирует трансляцию каналов ОРТ, ТВЦ или РТР.

#13. Half-Life

1. Для любителей халфового мультиплеера предлагается большая пачка дефматчевых карт, в числе которых как оригинальные работы, так и римейки известных квейковских карт, таких как E1M1 и Frag Pipe.

2. Десять дополнительных моделей игроков — Psycho Steve, Trinity, Тигра, некий Silent Killer, лягушонок **Кермит**, анимешная Kibari, синерожий Smurf, **злобный байкер**, Санта-Клаус и т.д.

#14. Heroes of Might and Magic III

Сценарии Archery vs Flight, Bloodrules, Equilibrium, Trapped Insect и Treasure of Elves.

#15. Insane

Больше года прошло с момента выхода Insane, а игра продолжает оставаться популярной, занимая первое место на пьедестале аркадных автогонок. Это видно как из

ТЕМА КОМПАКТА

Дьявольские врата Балдура



Baldur's Gate Mod для Diablo II

Модов для Diablo II и Lord of Destruction за последнее время было выпущено немало, некоторую их часть вы могли видеть на нашем компакте в "Игровой Зоне". Наиболее интересной за последнее время была отечественная модификация The Evil 3. Однако недавно появился мод, способный не только составить Evil'у достойную конкуренцию, но и заткнуть его за пояс. Именно этого новоиспеченного фаворита судьба и сделала темой апрельского компакта. Авторы Baldur's Gate Mod — RicFaith и SubSanity — смогли уместить всего в 5 Мб (!!!) огромное количество нововведений. Что же изменилось?!

Классы и скиллы

Amazon превратилась в Ranger и изменений претерпела меньше всего — простые стрелы у нее в колчане теперь не кончаются, кроме того, можно использовать различные магические стрелы (как и в BG — ледяные, кислотные и огненные).



▲ Изменено даже стартовое меню!

Assassin, а ныне Shadow Thief, тратит меньше маны на установку ловушек и получает больше очков для Claw mastery.

Berserker (бывший варвар) может использовать только оружие ближнего боя, плюс специализированное оружие (см. далее). Скиллы варвара не тронуты.

Некромансер значительно усилен: Corpse Explosion превращается в некое подобие ядерного взрыва, призванная нежить живет дольше и бьет сильнее, усилены также скиллы Bone Armor, Bone Wall и Teeth.

Paladin — ныне Inquisitor — лишился всех умений типа Aura, зато приобрел чисто AD&D-шный скилл Turn Undead, усилено действие Holy Shield, а вот за использование Sacrifice отнимается 1% здоровья.

У Sorceress усилены заклинания Charged Bolt, Thunder Storm и Ice Bolt, плюс появилось совершенно новое заклинание Snow Storm.

Немного увеличены изначальные характеристики героев и улучшен стандартный стартовый комплект оружия. Скиллов у каждого из героев стало меньше, особенно в этом плане пострадал бывший друид, призывать созданий он не может аж до 12 уровня, зато Grizzly Bear стоит этого ожидания — мощнейшая зверюга. Меньшее количество скиллов позволяет глубже прокачивать, теперь уровень умения не ограничен 20 пунктами.

"Ништяки"



▲ **Новые предметы. Обратите внимание на перерисованное оружие и броню, Orb'ы и реагенты, предназначенные для апгрейда предметов. Наконец-то в продаже появились пузырьки с маной!**

Новых предметов великое множество. В игру перекочевала практически вся броня из Baldur's Gate, амулеты и татуировки из Planescape: Torment плюс совершенно новые камни. Последних ровно тридцать, в том числе и очень мощные — как вам, например, BloodStone, попадающийся довольно часто даже в самом начале игры и дающий +10 к vitality. Прибавьте ко всему перечисленному 24 руны и дополнительные jewel'ы.







Отдельный интерес представляют предметы типа **Sphere of Mastery**: находясь в инвентаре, они повышают мастерство владения определенным типом оружия. Увы, занимают они много места (около четырех ячеек) и стоят недешево, хотя нередко выпадают из боссов. Сферы можно апгрейдить при помощи **Spheresotn**'ов, коих пять типов (классификация сходна со стандартной классификацией камней). Следующее дополнение — рецепты для **Horadric Cube**, для изготовления магических предметов появились реагенты, кристаллы и Orb'ы, при помощи которых можно не только задавать предметам магические свойства, но и делать **socket**'ы в любых, даже уникальных предметах.

География

Отредактированы первый и третий акты. Начнем с первого: подземелье **Underground Passage** соединяет теперь локации **Blood Moor**, **Dark Wood** и **Tamoe Highland**. В подземелье **Den of Evil** добавлен второй уровень; два небольших подземелья на кладбище стали просторнее, и населяют их теперь более крутые монстры в большем количестве. Появилось новое подземелье **Cavern of Bone** — еще одна обитель нежити. А к боссу эпизода **Andariel** можно попасть теперь менее долгими и занудными путями — через **Forgotten Tower** или **Desecrated Temple**, что, конечно, не исключает первоначальный вариант прохождения через **Jail** и **Cathedral**. Теперь об изменениях в третьем акте: все локации соединены огромной сетью подземелий, через которые, если постараться, можно попасть даже в **Durance of Hate**.

Зверинец

В армии монстров пополнений не так много. Появились модифицированные и перекрашенные старые монстрюки и довольно много мелких боссов. Зато полностью переделана система генерации монстров — теперь их просто толпы, причем группы подбираются весьма интересные. Например, Шаман-босс с парой десятков таких же миньонов практически непобедим, пробиться к нему трудно, потому как своих подопечных он сразу же оживляет. Существенно увеличилось число боссов, а соответственно, возрастает количество получаемой экспы и ценных предметов, которые, кстати, стали часто выпадать и из рядовых вражин.

Учитывая такое количество монстров, особую ценность приобретают заклинания массового поражения, например, друидский ядовитый укус, после которого укушенный монстр заражает всех, кто рядом находится. В результате такой цепной реакции можно изничтожить пару-тройку десятков монстров за несколько секунд. Геймплей поставлен с ног на голову — и это здорово!



▲ Такая толпа монстров не редкость — это вполне привычное явление! ▼

Наемники

Наемники, совершенно бесполезные в оригинальной игре и ставшие значительно нужнее в **Lord of Destruction**, после установки **Baldur's Gate** мода становятся ну просто богами. Во-первых, вдвое увеличено количество здоровья и стартовые характеристики. Пока уровень наемника меньше вашего, он получает вдвое больше экспы до тех пор, пока не достигнет уровня вашего героя. С ростом уровня наемники изучают соответствующие их классу скиллы и активно их используют. В первом акте доступны амазонки-магички, во втором — воины-маги, в третьем — несколько типов магов, специализирующихся на огненных, ледяных или электрических заклинаниях, и, наконец, в пятом акте для найма доступны берсерки, орудующие двумя мечами и обладающие всеми способностями варвара.

* * *

Мы получили абсолютно новую игру. С незабываемым и чертовски увлекательным геймплеем. Все фанаты Diablo и BG — ликуют! Просто любители скоротать вечерок-другой за хорошим rogue — тоже радуются, ибо динамизм мода на очень высоком уровне!

рейтинга продаж, так и из активности фанатов игры, которые продолжают с завидной регулярностью снабжать нас различными поделками. И если карт поступает не очень много — благо в игре их предостаточно — то вот авто... Мы предлагаем вам ознакомиться с двумя наиболее выдающимися экземплярами. Попробуйте прокатиться по ровным игровым уровням на **автобусе**. Не простом, а круизном двухэтажном. А когда надоест — выиграть гонку на этом гиганте не так-то просто — пересаживайтесь за баранку **Mercedes S-600 Pullman**. Этот индивид, правда, тоже весьма требователен к дорожному покрытию. Но совершенно не требователен к его отсутствию — какая разница, где отлетит бампер, а где колеса, когда у нас есть такая замечательная возможность разнести "мерин" по кусочку.

#16. Max Payne

1. Неофициальный апдейт **Max Module**. Включает в себя новое оформление интерфейса и HUD'а, удобную систему выбора установленных модификаций, модифицированный скин Макса, три новых "волыны" (**Colt1911**, **H&K MP5** и **AK47**), улучшенные графические эффекты, вроде bullet tracing'а и новые звуковые эффекты. Авторы не рекомендуют устанавливать этот мод на слабые компьютеры, так как ресурсов он требует побольше оригинальной версии игры.

2. **Lightsaber Mod** — заменяет бейсбольную биту на лазерный меч. Очень красиво.

3. **Max Match** — попытка сымитировать игру с ботами. Небольшая карта мультиплеерного типа с несколькими врагами, которые после смерти сразу респавнятся.

4. Уровень **70'th Max House** — жилой дом 70-х годов. Приятный дизайн, врагов мало, но расставлены они так, что скучать не придется.

#17. Medal of Honor: Allied Assault

1. Как и было обещано, три кровавых патча. Выбирайте, какой вам больше по душе. В **Crizz Blood Mod** кровища выглядит реалистичнее и ее больше, а подыхающие враги совершенно замечательно корчатся в предсмертной агонии. В **Elite Bloody Mix** кровь не такая красивая, зато на шкурках раненых врагов остаются соответствующие "отметки", а за убегающим наци тянется кровавый след. **Mpowell Mod** самый простой — добавляет лужи под трупами, и все.

2. Набор альтернативных прицелов, более привычных для "стариков" — простые крестики, несколько цветов на выбор.

3. Мод **No Bazooka** — для тех, кому сильно досаждают ракетометчики. Отныне они лишены, что называется, предмета своей гордости и довольствуются автоматами или пистолетами.

4. Официальный **скринсейвер** рекламного характера. Анимированные сцены из игры, фотографии и просто красивые рендеренные картинки, сменяющиеся под торжественную музыку.

5. Шесть очень качественных **обоин** для рабочего стола. Разрешение 1024x768.

#18. Microsoft Train Simulator

Как было уже неоднократно сказано, наши поезда — самые поездатые поезда в мире. Самые поездатые из поездатых удостоились чести попасть в такую серьезную игру, как **MSTS**. Итак, получайте: грузовой **тепловоз "М-62"**, отечественный **пассажирский состав** (купейные, плацкартные вагоны, вагон-ресторан и почтовый вагон), советский **вагон-хоппер**, используемый для перевозки сыпучих продуктов, и мечта каждого виртуального железнодорожника — целый **вагон седьмой "Балтики"**.

#19. Operation Flashpoint: Cold War Crisis

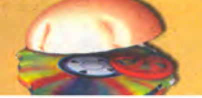
1. Три очень качественных миссии — **Black Ops**, **Desert Attack** и **Bloody Eden**.

2. Утилита **OFP Addon Helper** — незаменимый помощник при установке дополнительных миссий, аддонов, модификаций, а также для тонкой настройки игры.

#20. Quake III Arena

Пачка моделей — **Rayman** (персонаж известной игры), **Tux** (пингвин — символ *nix-систем), **Mister Phono** (психоделическая штука — здоровенный граммофон на колесиках с пушкой наверху) и **Clobber** (злобный бородавочник).










#21. Red Alert II: Yuri's Revenge

1. Мод **Fallen Angels** — 36 новых юнитов, 18 зданий и огромное количество изменений в балансе.

2. Семь **синглплеерных карт**.

#22. Red Faction

1. Две мультиплеерные карты — **KAOS** и **DM Tikal**. Отличный дизайн и грамотная планировка.

2 . **Biohazard Mod** — штука страшная и ужасная. Сильно увеличена убойная сила всех видов вооружения, автоматические оружие стреляет быстрее и не требует перезарядки, а шотгану добавлен оптический прицел. Кроме того, увеличена сила воздействия оружия на окружающую среду: разрушения от взрывов получаются внушительные.

3. **Red Faction Kit** — редактор VPP-файлов, позволяющий копаться во внутренностях игры.

4. Фирменный **шрифт** в формате ttf, кириллица не поддерживается.

#23. Return to Castle Wolfenstein

1. Мультиплеерная карта **Power Dam** — диверсия на плотине. Взрываем либо шлюзы, либо систему управления.

2. **Level Selector** — утилита, позволяющая выбрать любую карту еще до запуска игры.

#24. Stronghold

Десять синглплеерных сценариев — экономических, осадных и даже исторических.

#25. The Sims

1. Двадцать дополнительных объектов симсического обихода. Вполне стандартные окна, двери и диваны, набор черной мраморной сантехники, два диджейских пульта (попроще и подешевле стандартного), личные вещи (метла, книги и прочее) некоего Гарри П., известного в криминальном мире как Гарик Потный, робот-трансформер и автомат по продаже банок с энергетическим напитком Red Bull.

2. Десять скинов. В основном симпатичные девушки в весьма откровенных нарядах, а то и вовсе без них.



Air Xonix — римейк одной из старейших аркадно-логических игрушек. Смысл игры объяснить довольно трудно, надо просто это увидеть. Заполняем поле, уворачиваемся от агрессивно настроенных шариков, собираем бонусы и сюрпризы. Великолепная трехмерная графика, разрешение до 1600x1200, замечательные модели с множеством полигонов и отлично оптимизированный движок — игра не тормозит даже на очень слабых системах.



Axy Snake — трехмерный "Питон", известный всем по приставкам и карманным тетрисам. Ползаем змейкой по небольшому уровню, собираем яблочки-грибочки, змейка постепенно отжирается и становится длиннее. Через некоторое время прилетает волшебник на голубом вертолете (точнее, на вышеописанном пепелаце из Xonix'а) и бесплатно сбрасывает на карту ключик, открывающий выход на следующий уровень. Время ограничено. Если играть на одном уровне слишком долго, то наступает ночь, и из темноты вылезают всякие гадкие кариозные монстры, немедленно нашу змейку сжирающие. Графика отличная — высокое разрешение, 32-битный цвет, четкие текстуры и аккуратные модели. Плюс ко всему замечательная электронная музыка в качестве саундтрека. Играбельность — высочайшая!



Sky Maze — очередная вариация на тему диггеров, пакманов и прочих ходилок-бродилок. Водим по лабиринту колобка женского пола (колобиху? А может, колобчицу?), собираем кусочки золота и бонусы типа дополнительного времени или очков, уворачиваемся от врагов — божьих коровок, тараканов и зубастых гуманоидных существ. Успешно собрав все золото, переходим на следующий уровень. Графика трехмерная и заслуживает только похвал, озвучка не хуже, особенно музыка.

Работы читателей "Мании"

1. Карты для **Counter-Strike** — **cs_deswar** от **Alex142ne**, **cs_normandy** от **Igor "LiS_Dm/ZST/" Lantratov** и **Jonny5** — первая работа читателя, скрывающегося под ником **Archangel**.

2. **Waypoint'ы** для карты **cs_da4a**, занявшей **первое место** в нашем картостроительном конкурсе. Теперь на этом шедевре можно играть с ботами, спасибо человеку по имени **Sezay**.

3. Герои для **Diablo II**. **Друид 99** по имени **Alien** от **Евгения Мокринского** и целый комплект из отлично прокачанных героев во главе с 74-уровневой магичкой, которых прислал просто **Павел**.

4. Колода для **"Демиургов"** под названием **Fast Death**. Прислал **Archangel**.

5. Карты для третьих **"Героев"**: **Война Времен** от **ZIX the Ripper**, **OverLord's Sudden Attack** от **OverLord'а** и **3K**, которую сделал опять же **Антон Кучумов ака Archangel**.

6. Записи интересных моментов из **"ИЛ-2: Штурмовика"**, прислал **Seraphim**.

7. Профессионально сделанная логическая игрушка **Golden Crown**, прислал **Алексей Щербинин**.

8. Еще одна игрушка, на этот раз трехмерная. Называется **Underground Runner**. Сделал и прислал **Евгений ака Comman[ZooM]**.

9. Две карты для **Unreal Tournament** от уже знакомых вам **Vis0r & Skank**.

10. Скин для **Winamp** на тему **Hitman'a**, прислал **KOLYA**.Демо-версии

ДЕМОБЛОК

*Составитель "Демоблока" — **Святослав Торик** (torick@igromania.ru)*

Все как обычно: о демках вы узнаете, загрузив компакт-диск. Но могу сказать, что с точностью в 90 процентов там будет **Snake 2.2**, **TetriNet** и **Tetris 4000** — так как игрушки это маленькие, но весьма удаленькие, они поместятся полюбому.

Ну и, конечно, при покупке **"Мании"** обращайте внимание на накатку диска. Именно там мы пишем о самых горячих материалах (в том числе и демках), которые имеют честь оказаться на компакт-диске лучшего журнала о компьютерных играх в России!

Патчи

Вы не поверите, но за прошедший месяц вышло ровно в два раза больше патчей, чем за предыдущий! Проблема только в том, что треть патчей за МАРТ — новые версии предыдущих, МАРТОВСКИХ же патчей. Еще немножко заплаток — для онлайновых игр, они весят всего ничего и свободно сливаются автоапдейтом каждой игры (например, для Anarchy Online весом в полмегабайта или очередной Battle.net-патч к StarCraft — мегабайт). Более того, как раз автоапдейтом их лучше и сливать, так как он ставит все на свои места быстро и четко. А все остальное — перед вами и на компакт-диске.

Европа 1492-1792
Версия: 1.02. Рейтинг: 4/5.

Ралли Трофи
Версия: Patch 2. Рейтинг: 4/5.

Aliens vs. Predator 2
Версия: 1.0.9.4. Рейтинг: 3/5.

Battlecruiser Millennium
Версия: 1.0.06. Рейтинг: 4/5.

Battle Realms
Версия: 1.10j. Рейтинг: 5/5.

C&C: Renegade
Версия: 1.0.1.5. Рейтинг: 4/5.

Monopoly Tycoon
Версия: 1.3. Рейтинг: 5/5.

Venom: Codename Outbreak
Версия: 1.2. Рейтинг: 5/5.

Трейнеры

Куда ж нам без трейнеров?! Получайте их, свеженьких, с пылу с жару!

Bad Folkers, Civilization 3, Command & Conquer: Renegade, Diamond Caves 2, Emperor: Battle for Dune, Kick Off 2002, Kirikou, Operation Flashpoint/Red Hammer, Pillars of Garendall, QuadroNoid: The Magic Worlds, Red Alert 2: Yuri's Revenge, Serious Sam: Second Encounter, Snake 2.2, Tetris 4000 2.5, Tiger Woods PGA Tour 2002, Tux Racer, Uplink

Подробное описание *всех* трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел **"Трейнеры"**!








DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России"). "UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru.

UnrealXaosPack №09. Апрель.

Статьи UnrealXaos

1) **"Создание дуэльных и ДМ-ных "мясных" карт". Автор — Тарас 'Tarik' Бондарь.**

2) **"Создание ландшафта на 3D Studio MAX для UnrealED". Автор — Юрий 'G0THiC' Алексеев.**

Карты от UnrealXaos

1) DM-Roon. Автор — Mighty_Duck.

2) DM-Eye of Storm. Автор — Nihel.

Все файлы размещены в разделе **"Deathmatch"**. Все статейные материалы размещены в **"ИнфоБлоке"**.

Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке ***UnrealEngine*** *и не только. Адрес сайта:* ***http://unreal.xaos.ru****. Подробности на компакте.*

Quake III Arena

Моды

Мод под названием **GibHappy** значительно (мягко говоря) увеличивает количество джибзов на уровне. В нем есть адская машинка под названием *GibCannon*, заменяющая собой *Rocket Launcher. GibCannon* стреляет джибзами, которые обладают замечательными летными свойствами. В остальном все осталось прежним: скорость полета заряда, наносимый урон, радиус сплэша и т.д. Зато ощущения от игры поменялись кардинально!

Утилиты

AutoQuake 2000

Обладает огромными возможностями по работе с модами для игр, созданных на движке Ку3. Полный список состоит из 15 игр, среди которых новейший хит **Medal of Honor: Allied Assault**. Количество поддерживаемых модов просто потрясает воображение. 2040 штук — очень неплохо, не правда ли? Последняя версия **AutoQuake 2000** за номером 8.0, содержащая множество изменений, ждет вас на нашем компакте. Ведь если вы держите на винчестере много модов, то запутаться немудрено, а **AutoQuake 2000** предлагает еще и возможность выбрать оформление по вкусу и разрешает редактировать конфигурационные файлы.

Q3Offline

Программа для любителей коллекционировать моды. С ее помощью можно настроить буквально все: карты, ботов, конфиги и даже переменные, обычно скрытые от нашего глаза. Настройки сервера, продвинутые логи — и все это в одном флаконе. Который — на нашем компакте, разумеется.

Unreal Tournament

Моды

Модификация **Agent X** напоминает некий вариант **Strike Force** или **Tactical Ops** в миниатюре. Все признаки налицо — оружие, "в точности повторяющее" реальные прототипы, реалистичная модель повреждений и несколько необычных режимов игры. Отличия заключаются в отсутствии дополнительных карт/моделей/звуков и, как следствие, небольшом размере мода.

Counter-Strike

Карта

Чтобы понять, зачем нужна эта карта, прочитайте статью **"Counter-Strike: создание вэйпойнтов для PodBot"** в разделе **DeathMatch**. А потом смело ставьте ее на диск, запускайте "Контру", и вперед — совершенствовать маршруты бота на любимых картах!

Киберспорт

Демки

В разделе **"Киберспорт"** вы, наверное, уже прочитали о межвузовском чемпионате по компьютерным играм. Предлагаем вашему вниманию лучшие Q3-демки с него, в том числе записи всех матчей команды МЭИ — победителей турнира.

Фотографии

В дополнение к демкам и репортажу с межвузовского студенческого чемпионата — целая галерея фотографий, сделанных нашим корреспондентом. Смотрите внимательно: быть может, на них запечатлены те, кто учится с вами на одном курсе. ;)

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе "ИнфоБлок".

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Николай Пегасов, Денис Давыдов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Как обычно, на компакт идет галерея скриншотов из игр текущего выпуска **R&S**. Если вы еще не играли во второго **"Сэма"**, советую взглянуть на подборку! Возможно, тогда вопрос о покупке игры решится сам собой!.. Еще — в честь наконец-то вышедшего **Renegade** мы выкладываем на компакт пачку фанатских обоин для игры, представленных на сайте Westwood!

И плюс к тому, в галерее вы обнаружите толстенькую пачку скринов из **"Вивисектора"**!

Интернет

Статья "Клановые войны онлайна"

Дистрибутив игры **Infantry**!

Мастерская/Редакторы

Статья "Третье измерение виртуальности"

1. **Два туториала**, где подробно описан процесс компиляции моделей, сделанных в **MilkShape 3D**, для таких игр, как Quake, Unreal, Half-Life.

2. **MilkShape 3D** — программа для создания моделей к большинству известных 3D-игр.

3. **Модель червя**, создание которого было описано в качестве примера в статье. Также в архиве лежат текстуры к модели.

Статья "Серьезное редактирование 4"

1. Статья **"Выделка "шкур" в Quake III Arena"**. См. в **"ИнфоБлоке"**.

2. Статья **"Весь мир текстурой мы покроем"**. См. в **"ИнфоБлоке"**.

Почта "Мании"

Свежая связка стихотворческих рифмоплетств от читателей "Мании" для читателей "Мании". Вдохновляйтесь, господа, вдохновляйтесь. Под хороший стих и джибзы пускать в полет приятно!

Территория разлома

Статья **"Сделай это быстро"**

Несколько демок из проекта, о котором вы непременно должны прочитать на страницах **"ТЕРРИТОРИИ РАЗЛОМА"**. Задам лишь один вопрос (в нем — намек): *как быстро вы способны пройти* ***Quake****?..*

Статья **"Взгляд сквозь железо"**

Утилиты для определения конфигурации компьютера: **ASTRA**, **HWiNFO 32**, **ResShow**, **CPU-Z**, **TestCPU**, **ctSPD** и **BurnInTest**.

Вне компьютера

Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

d20 system пользуется все большей популярностью у российских ролевиков. Ищите на компакте сборник артефактов **Trunks of Curses**, новую магическую систему **Mechanomancy**, короткое приключение **Deus Ex Machina** и, наконец, свежайший **FAQ по D&D Третьей редакции**! Те, кому наскучило фэнтези, тестируют **d20** в жанре космической фантастики: читайте превью и первое приключение под сеттинг **Dragonstar** от *Fantasy Flight Games*. Для **"Искусства Волшебства"** добавлена справочная информация.

СТАТЬИ

1-2. Две статьи с портала "Ролемансер". *Makkawity* и *Mike* продолжают рассуждать о теории ролевых игр. Их работа **"Рассуждение о принципах работы с игроками"** завершает статью *"Рассуждение о том, как писать модули"*, опубликованную на февральском

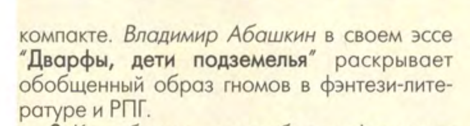












компакте. *Владимир Абашкин* в своем эссе **"Дварфы, дети подземелья"** раскрывает обобщенный образ гномов в фэнтези-литературе и РПГ.

3. Как обычно — подробная информация о московском клубе интеллектуальных игр **"Лабиринт"**.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Деклисты для статьи *"Стандарт после Тормента"*. Спойлер и FAQ по Torment (повтор). Обновления правил. И, конечно же, Magic: Suitcase в "Софтверном наборе"!

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав Торик и Геймер

Скринтурс №04. Первое апреля.

На сей раз вам предстанет совершенно иной, первоапрельский **"СКРИНТУРС"**! А подробности читайте в **"Мозговом штурме"**.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Святослав Торик (torick@igromania.ru).

Гвоздь номера

Parallaxis WinClip Free

Это даже не знаю, как описать... Попробую попроще: **программа, добавляющая буферы обмена в Windows**. Оперирует с помощью так называемых банков, легко настраивается, очень просто работает. Лично мне — очень помогает. Например, когда требуется отредактировать документ, в котором нужно расставлять **несколько** одинаковых кусков текста, можно использовать соответствующее количество буферов. Для тех, кто работает с базами данных — вообще must have.

Кто не понял — объясняю на пальцах: у вас будет несколько Ctrl-C вместо одного. Теперь поняли? Тогда мигом ставьте на винт!

Тип программы: беспощадный **freeware**.

Рейтинг: 11/10.

Свежатина

ASFRecorder

В свое время мы (а точнее, Mad! Divoff) описывали программку для безболезненного стягивания файлов в формате RealAudio/Video. Почему безболезненного? Потому что эти файлы — потоковые, так называемые stream-файлы. А это, доложу я вам, такие аудио- и видеофайлы, которые лежат в интернете настолько хитро, что скачать их напрямую не удается (точнее, не всегда удается). Но зато их можно посмотреть/послушать соответствующими плеерами. Соответственно, если в тот раз мы описывали утилиту для стягивания Real-контента, то на этот раз под раздачу попала программа **ASFRecorder**, позволяющая вытащить из интернета и сохранить в виде файла хитродоступные **asf**, **amv** и **wma**. В обращении проста, кормежки не требует. Хотя и докачки не знает, так что если собираетесь тянуть по диалапу десятимегабайтный стрим-видео файл, наберитесь терпения и хорошего коннекта.

Тип программы: абсолютный **freeware**.

Рейтинг: 10/10.

ESB Unit Conversion Utility 2.0

Супер-прога! Внимание всем математикам, физикам и иным лицам, кому так важны системы измерения температуры, расстояния, массы, площади, объема, давления, скорости, ускорения, силы, энергии, топливопотребления, течения, радиоактивности, наклона и времени! Эта программа переводит значения из одной системы измерения в другую. Например, вы с легкостью можете посчитать, сколько будет 100 градусов мороза по Фаренгейту, по Цельсию, по Кельвину и по Реомюру. Или, к примеру, перевести 10 килограмм в унции. Или 200 сантиметров ртутного столбца в паскали. Программа, к сожалению, имеет один недостаток: силу из ньютонов в братья не переводит...

Тип программы: вообще **freeware**.

Рейтинг: 10/10.

File Spanning

Интереснейшая программка. Занимается тем, что "разбивает" один файл на куски, каждый из которых весит заданное количество килобайт. Вариаций несколько: от 500 килобайт до 5 мегабайт. После разбиения остается несколько файлов, над которыми главенствует самораспаковывающийся exe'шник. Фактически, тем же самым умеют заниматься некоторые архиваторы, но не всем можно прописать заданный объем каждого файла.

Тип программы: полный **freeware**.

Рейтинг: 8/10.

Nero CD Tools

Две небольшие утилитки, одна из которых показывает сведения об IDE-устройствах (приводы CD и DVD), а другая эти самые устройства тестирует на скорость, ошибки и другие параметры. Маленькие и независимые программки, весьма рекомендую.

Тип программы: непрошибаемый **freeware**.

Рейтинг: 9/10.

R-WIN Editor 6.0

Перекодировщик текстовых форматов. Подцепляет следующие форматы и кодовые страницы: MS-DOS (Western 850, Cyrillic 855, Cyrillic 866), Windows (Cyrillic 1251, Western 1251), KOI-8 (Cyrillic). Понимает текст HTML-страниц и в принципе неплохо работает как текстовый редактор, обладая всеми стандартными функциями "Блокнота".

Тип программы: совсем **freeware**.

Рейтинг: 8/10.

RegCleaner 4.3

Самый лучший из имеющихся в свободном распространении чистильщик реестра. С жестокостью отдельно взятых Hornet Reaper'ов вычищает все следы пребывания какой-либо программы в системном реестре, умеет выкидывать все лишнее из автозапуска (который в реестре, а не который Start-Up). The Best, короче говоря.

Тип программы: полноправный **freeware**.

Рейтинг: 10/10.

Round Clock

Отличная программка-будильник. Из основных функций: Часы, которые могут находиться на десктопе или висеть в трее. Напоминание о чем-либо — текстом или звуком. Слежение за событиями, запрограммированными с помощью Windows Task Manager. Плюс имеется возможность синхронизировать точное время с атомными часами (через интернет).

Тип программы: shareware, после 15 дней требует зарегистрироваться.

Рейтинг: 9/10.

Poppy

Полезнейшая программка. Проверяет несколько e-mail аккаунтов, предупреждает о новых сообщениях звуком или текстом. На самом деле, мне очень помогает, потому что на работе The Bat! по неизвестной причине не хочет проверять ящик через промежутки времени. Poppy восстанавливает этот пробел.

Тип программы: рулезный **freeware**.

Рейтинг: 9/10.

WIDI

Утилита для конвертации WAV, MP3 и CD-Audio в MIDI. Работает, правда, странно. Вокал не подцепляется, вместо него получаются какие-то лишние звуки, некоторые инструменты опознанию не поддаются, поэтому тоже получается левая какофония. Впрочем, у программы есть настройки, покопавшись в которых? вы, может быть, сумеете исправить этот недостаток. Да и потом, звуковая карта тоже на что-то да влияет.

Тип программы: непонятный **shareware**, который просто просит заплатить при загрузке.

Рейтинг: 9/10.

Windows Hider Pro

Обалденно удобная программа. По нажатию кнопки она скрывает (убирает из трея и панели задач) запущенное приложение. То есть, например, у вас открыто десять окон Internet Explorer, а работать пока нужно только в одном. Вы нажимаете Ctrl+F12 (раскладка по умолчанию) — и все окна эксплорера слизывает недетским коровьим языком. Когда понадобятся все окна, просто нажимаете Ctrl+F10 — и они возвращаются.

Другая ситуация: вы сидите и чатитесь по IRC (см. в обновлениях программу **mIRC**) или отчаянно режетесь в Сетевой Тетрис (см. раздел **"Демки"**). Вдруг вы замечаете, что к вам приближается начальник. Что делать? Не хочется из игры выходить! Нажмите Ctrl+F12, пожелайте шефу хорошей погоды и, когда тот уйдет, продолжите свое веселое занятие. Кстати, по нажатию кнопки программа умеет не только скрывать окна, но и закрывать их. Все это, понятное дело, поддается настройке.

Тип программы: shareware, после 77 дней требует зарегистрироваться.

Рейтинг: 9/10.

Добавления/апдейты

Апдейты для AVP

Очередные обновления для популярнейшей отечественной антивирусной программы. Сейчас — за март 2002 года.








Magic Suitcase — Torment

Да — появилось долгожданное обновление! Теперь базы данных Magic Suitcase укомплектованы всеми картами нового сета... и не только! Помимо того, мы выкладываем все картинки для Torment под Magic: Suitcase. Подключайте!

mIRC 6.01

Наконец-то вышла шестая версия наипопулярнейшего клиента для общения через сеть серверов IRC. ШЕСТЬДЕСЯТ добавлений и фиксов, среди которых такие вещи, как автоматическое закрытие окна при обращении к пустому приводу a:, сброс времени нахождения юзера в режиме away при обращении через /whois и так далее. В общем и целом — ставить в обязательном порядке.

Тип программы: shareware, после 30 дней требует зарегистрироваться. Насколько я помню, старые версии просто с каждым третьим запуском открывали окно браузера и заходили на сайт программы.

Рейтинг: 10/10.

Плагины для WinAMP

Новые дополнения для WinAMP:

VQF-плагин. Позволяет проигрывать VQF-файлы. Это не особенно распространенный формат от Yamaha, но в плане сжатия при низких битрейтах он вполне делает MPEG Layer 3.

UMX-Decoder. Если вы большой любитель музыки из Unreal, Unreal Tournament, Deus Ex и иных игр на движке Unreal/UT, то этот плагин вам необходим для прослушивания музыки в формате UMX.

Tara. Маленький, но очень удаленький плагин для проигрывания в винампе фильмов в формате DivX. Одно из важных преимуществ перед другими подобными плагинами — промотка на любой момент фильма и возможность расположения окна с роликом над другими окнами. То есть можно повесить окно в правом верхнем углу и продолжать работу в Ворде, параллельно наблюдая какой-нибудь видеоклип.

Все плагины находятся в одном архиве. Распакуйте его в любую директорию и последовательно запустите все exe-файлы.

Dirty Little Helper

Появился новый модуль: PC0202, какой я с радостью и предоставляю вам в пользование. Сама базовая программная основа Dirty Little Helper также присутствует на компакте. Напоминаю, что DLH — это постоянно пополняемая база кодов, трейнеров и всякого прочего читерского хозяйства, обновления к которой мы регулярно публикуем на CD!

Стандартный набор

MAGIC TRAINER CREATOR. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики "КОДЕКС".

MAGIC SUITCASE. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей MAGIC: THE GATHERING. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе вновь все существующие карты.

И — на компакт выкладывается DivX 5 *(новая версия!)*, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Свежая вязанка дров для всех поклонников безвременно почившей компании 3dfx плюс традиционно распоследний Detonator от NVIDIA. В дополнение — AGP примочка для новых материнок от SiS.

Драйвера 3dfx Voodoo 4/5 ver.10.08.04 для Windows 98/ME от 26 ноября 2001 г. Последняя версия от независимой команды разработчиков x3dfx. Сделана товарищами, ранее работавшими в компании 3dfx. Обещается улучшенная производительность, оптимизация FSAA, поддержка как AGP, так и PCI плат плюс модифицированный набор графических утилит.

Драйвера 3dfx Voodoo 3 ver.10.08.00 для Windows 98/ME от 28 октября 2001 г. Принадлежит перу другой независимой команды под кодовым названием CAirey. В этой модификации значительно улучшена производительность по сравнению с последней версией "родных" драйверов от 3dfx.

Универсальный набор драйверов для Voodoo 3/4/5 ver.2.1 для Windows XP от некого AMIGAMERLIN. Дата выпуска — 12 февраля 2002 года. Одна из самых устойчивых и надежных модификаций. Специально оптимизирована под Win XP. Полностью совместима с DirectX 8 и гарантирует отличную производительность во всех Direct3D-совместимых играх. Позволяет выставлять частоту обновления экрана в OpenGL/Glide.

Драйвера NVIDIA Detonator ver.27.50 для Windows 98/Me от 25 февраля 2002 года. Очередная промежуточная бета-версия, еще не прошедшая соответствующего тестирования в недрах NVIDIA и Microsoft. Официально не поддерживается и не гарантирует стабильной унд безглючной работы. Содержит в себе ряд оптимизаций, связанных с поддержкой GeForce4 и скоростью работы в некоторых играх.

Драйвера NVIDIA Detonator ver.27.51 для Windows 2000/XP от 25 февраля 2002 года. Официально не поддерживается. Содержит ряд скоростных оптимизаций.

Драйвер SiS AGP ver.1.09 для Win9x/2000/XP для материнских плат на чипсетах SiS630, SiS730, SiS735, SiS733, SiS635, SiS633, SiS645, SiS650, SiS740 и SiS745. Датирован 22 февраля 2002 года. Исправляет ряд ошибок и улучшает общую производительность системы.

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

фоБлок

То, что есть всегда

1. Перечень номеров *"Мании"* с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

НАПОМИНАЕМ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".

3. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте.

То, что есть только на этом компакте

1. Статьи, предоставленные порталом "Ролемансер".

2. Статьи, предоставленные порталом Unreal.Xaos.

3. Куча стихотворений от Геймера&Кати в рамках "Почты "Мании".

4. Статьи "Выделка "шкур" в Quake III Arena" и "Текстурирование в играх".

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска: ГЕЙМЕР *(gamer.sobaka.igromania.ru)*.

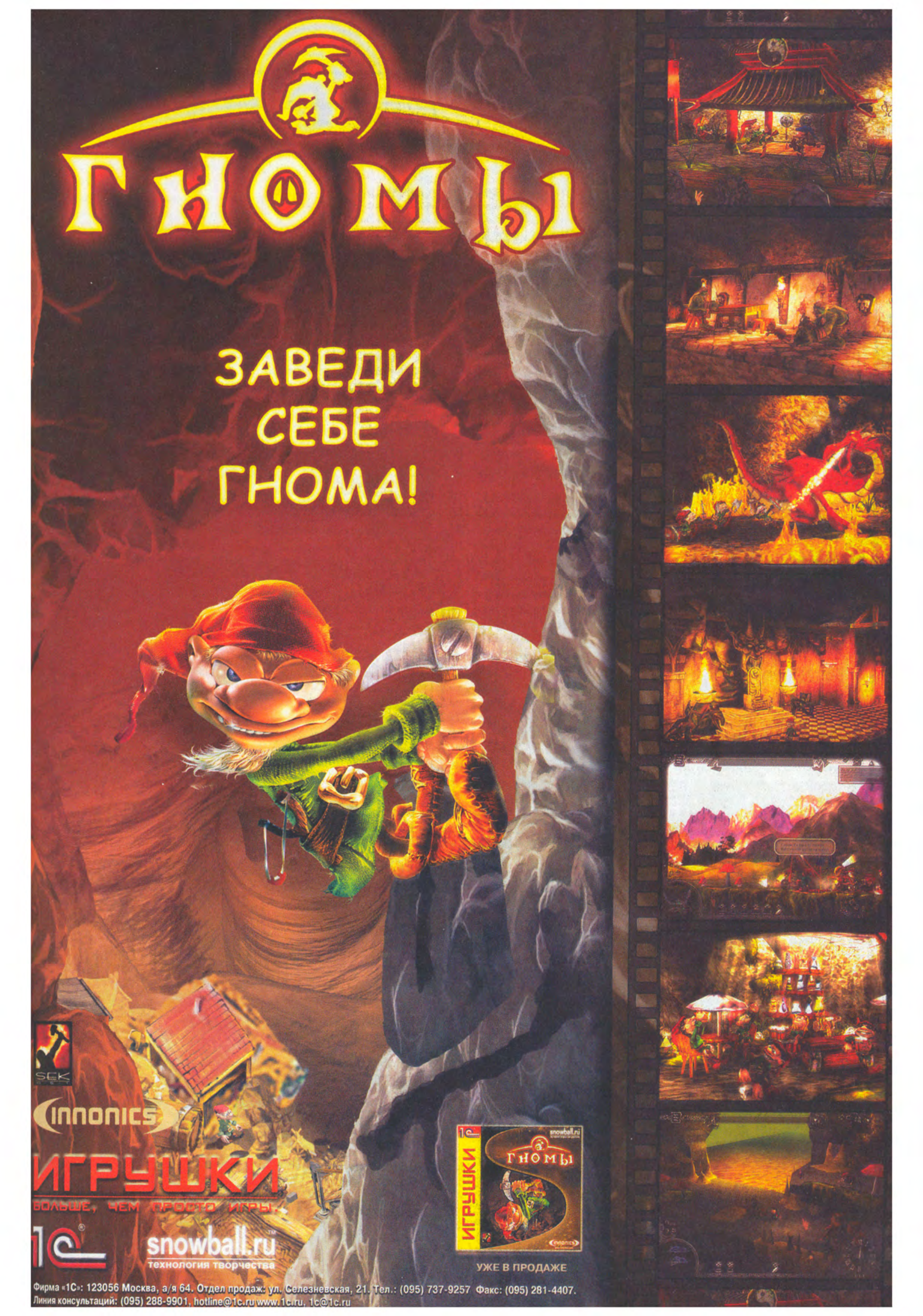
Редактор "Игровой зоны": АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.

Программирование компакт-диска: ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска: ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.




ГНОМЫ
ЗАВЕДИ СЕБЕ ГНОМА!
SEK
innonics
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
ИГРУШКИ
ГНОМЫ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407.
Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Составители рубрики: Sarcatic Rebel (retro_parrot@yahoo.com) и Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Icewind Dale 2

Жанр:	**RPG**
Издатель:	**Interplay**
Разработчик:	**Black Isle**
Похожесть:	**Baldur's Gate II, Icewind Dale**
Системные требования:	**PII-300, 64Mb, 4Mb Video**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Июнь 2002 года**

Как и следовало ожидать, **Interplay** продолжает разрабатывать золотоносную жилу **Icewind Dale**. Чернолицые горняки из **Black Isle** уже шесть месяцев не выходят из забоя и, по-видимому, к началу этого лета извлекут на поверхность продолжение игры.



События второй части происходят в той же местности, что и первый **ID**, но одно поколение спустя. На этот раз проблема в гоблинах. Их разрозненные кланы объединились и угрожают Десяти Городам и вообще всему известному миру. Любому, даже самому заросшему бородой горцу известно, что гоблины в единственном числе не бывают. Пусть. Даже небольшая толпа этих головоногих не страшна гордому и чуток подвыпившему зелий северянину. Но теперь все эти орки, гоблины и прочие их производные собрались в такую кучу, что для вразумления их понадобится целая партия — наша партия.

Главной целью героев станет защита и спасение города Таргос от кровожадных орд нечисти. Сюжетная линия во многом цепляется за события прошлого, и вам, разумеется, удастся вновь навестить знакомые по первой части места. Тем не менее, игра не потребует от вас знакомства с предшественником, равно как серьезного опыта и богоподобных персонажей, как это было в аддоне **Heart of Winter**.

Сиквел желает быть похожим на **ID** во всем хорошем: сохранить динамичные, активные и многочисленные битвы, порадовать обилием классов и заклинаний, а также блеснуть феерией спецэффектов, стильными и качественными бэкграундами ручной работы. По словам продюсера проекта **Дэррена Монахана**, над созданием последних работают художники безвременно почившего **Torn**; а это люди, которые, кроме прочего, создавали **Planescape: Torment** и **Fallout 2**. *"Также, — добавил* **Дэррен**, *— в* ***Icewind Dale*** *используются некоторые дизайнерские наработки* ***Torn****"*. И самое удивительное: **Дэррен**, не стесняясь, заявляет о пламенной дружбе с **BioWare** и о том, что **ID2** заимствует у **Baldur's Gate II** несколько монстров, заклинаний и персонажей. В частности, будут добавлены следующие class kits: Mercenary, Dreadmaster of Bane и The Votary. Идея подклассов персонажей и возможности создания героев-полукровок также будет развита. Общее число новых заклинаний превышает 50 (всего их станет 300), а на всевозможные артефакты и оружие вообще никаких сундуков не хватит.



Грядут перемены и по части законов: в игру введены некоторые изменения на базе **AD&D 3 Edition**, и это означает отмену параметров THACO и AC. Скажем им "до свидания". Также в **ID2** используется опробованная в **Trials of the Luremaster** "система оценки сложности локаций". То есть при входе партии в новую зону обсчитываются общие параметры всех героев, и уровень населяется так, чтобы жить было опасно и интересно.

В целом **ID2** будет выглядеть как реставрированная копия первого **ID**: движок используется прежний (**Infinity**), а **Джереми Соул** снова пишет музыку. Так что, если вам не хватило впечатлений от оригинала и двух аддонов, 30-40 часов игры в **ID2** вам обеспечены. Но учтите, импортировать персонажей из других частей запрещено, и вам сызнова придется пройти всю "школу".

Knights Shift

Жанр:	**RTS/RPG**
Издатель:	**Нет**
Разработчик:	**Zuxxez**
Похожесть:	**Warrior Kings**
Системные требования:	**PII-400, 128Mb, 16Mb 3D уск.**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Сентябрь 2002 года**

Компания **Zuxxez** продолжает радовать дорогих нас, но пока, к сожалению, только аркадкой **Heli Heroes** да всякими анонсами. Про **Knight Shift** известно немногое, но графика игры не дает просто выкинуть ее в долгий ящик. Движок **Earth-III** и скелетная анимация творят чудеса.

Номинально это будет гибрид RTS и RPG, и разработчики вовсю кичатся опытом сращивания этих двух жанров (уж не в работе ли над Heli Heroes они его приобрели?). Всего в игре планируется 20 миссий, объединенных в 3 кампании.

Действие **Knight Shift** происходит на славянской земле в старом добром средневековье. В том фэнтезийном варианте средневековья, где короли не живут со свиньями, а травка зелена, как турецкий теннисный мячик. Там каждое утро ведьмы, притормозив свои метлы, заходят на посадку, а одинокий и на самом деле добрый дракон посапывает на шоколадных монетках. Всевозможных странствующих бардов, сверкающих полиролью рыцарей, мастеровых гномов и добрых сказочников намного больше, чем простых людей.



Коровы уморительны сами по себе. Такой дурацкий западный лубок. Да, коровы. На них держится вся экономическая система игры. Она проста: коровы едят траву, гадят и дают молоко. Все. Держите траву зеленой и бидоны чистыми.

Сюжет повествует о взбалмошных похождениях принца Марко, который с компанией героев мотается туда-сюда, набирая опыт и вещички. Марко — это вы, и рыцари вашего личного отряда сопровождают вас с начала до конца игры. Чувство, что вы управляете "картонными солдатиками", в игре отсутствует напрочь: каждый имеет свой характер, каждому нужно шлем напялить, меч найти, заклинаний в книжку дописать. У каждого своя специализация. Львиная доля шарма игры основывается на гротеске персонажей: тупые физиономии, клоунские доспехи, изысканные манеры. Сие разработчики гордо именуют "основной чертой RPG", которая, на благо, с RTS не связана, а с игроком неразлучна. Такой вот молочно-ролевый эксперимент.

Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness

Жанр:	Action/Adventure
Издатель:	Ubi Soft
Разработчик:	Kalisto
Похожесть:	Nightmare Creatures 1-2
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Осень 2003 года



Буквально перед самым отплытием номера в типографию из Ubi Soft пришли известия о долгожданном продолжении "ограниченно культового" мистического экшена/файтинга от третьего лица Nightmare Creatures. Итак, "кошмарные существа" снова на арене, на этот раз местом действия избрана Прага XIX века, самый таинственный европейский город, опутанный старинными преданиями о вампирах, оборотнях, упырях и прочей паранормальной нечисти, встающей по ночам из своих могил и нападающей на одиноких прохожих.

На этот раз на борьбу с вселенским злом отправится безымянная пока героиня, специальный агент древнего религиозного ордена. Отныне игра будет жестко разделена на две части: приключенческую и, собственно, action-ориентированную. Днем мы бродим по пражским улочкам, опрашиваем прохожих и проникаем в старинные усадьбы в поисках недостающих частей головоломки, ведущей к финальному боссу, магистру вурдалаков Эдаму Кроулею. Ночью же, вооружившись холодным оружием, мушкетами и динамитными шашками, мы выходим на охоту. Боевые действия в Nightmare Creatures 3 не слишком изменились по сравнению с предыдущими частями. Это все тот же Tomb Raider с сильным уклоном в сторону рукопашных схваток и фирменный "метаморфинг" — уникальная способность героини в самые ответственные моменты превращаться в страхолюдных бармаглотов (весьма отдаленно напоминающих некоторых представителей животного мира). Все правильно — с нечистью нужно бороться ее же методами.



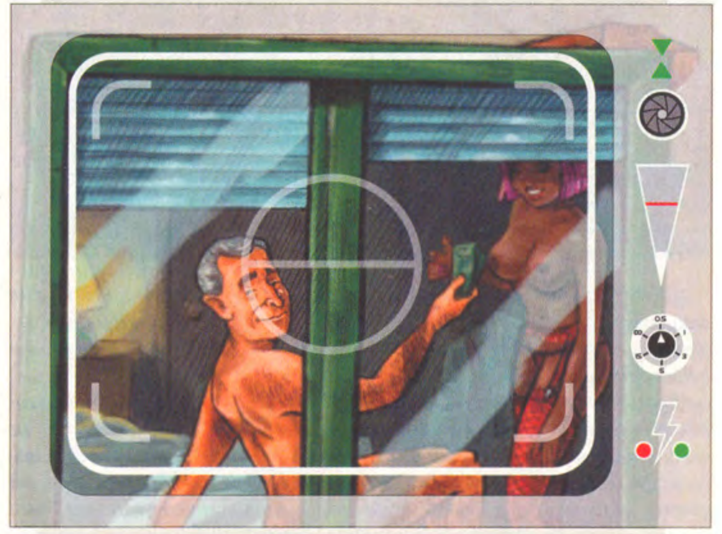
Snapshot! Paparazzi

Жанр:	Strategy
Издатель:	Нет
Разработчик:	Philos Labs
Похожесть:	Escape Form Alcàtraz
Системные требования:	PIII-500, 128Mb, 8Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Январь-февраль 2003 года

Philos Labs, разработчики космический стратегии Imperium Galactica III: Genesis и оригинальной стратегической адвенчуры Escape From Alcatraz, быстро набирают обороты. Их новый скандальный проект Snapshot! Paparazzi позволит вам влезть в шкуру надоедливого и липучего представителя желтой прессы, фотографа-охотника за знаменитостями. Это тот самый случай, когда пятая власть вершит судьбы людей и палит из пушки по волнистым попугайчикам. Дешевые китайские камеры — ее смертоносное оружие. Папарацци — ее бесстрашные солдаты.



Как вы уже догадались, цель жизни такого "бойца народного любопытства" в том, чтобы подкараулить локальную Наталью Андерсон и из-под кровати, почти в упор, да с тройной вспышкой, в полном цвете и контрасте сфотографировать ее большие и упругие глаза. Щелкнуть "человека, похожего на губернатора" в момент оприходования им финансов от местных братков или застать всемирно известного пианиста Израиля Шниперсона выпивающим в компании с группой Captain Tractor. Чем качественнее выйдут снимки и чем позорнее будет их содержание, тем выше взлетят ваши гонорары. А на вырученные деньги можно прикупить оборудования с большим радиусом действия и с лучшим качеством картинки. Или хотя бы "бесшумные тапочки". Также можно потратиться на бесценный шепоток информаторов.



На тернистом пути к деньгам и подмоченной репутации нас подстерегают высокие заборы с сигнализацией, замаскированные люки с помоями, злые доберманы, кровожадные секьюрити и прочие новейшие охранные системы, которые так и рвутся раздолбать вашу драгоценную камеру и сдать ее остатки копам — вместе с вашей персоной, разумеется.

По сути, это такая же тактическая адвенчура, как и Alcatraz (даже со стороны), но здесь мы действуем в одиночку, а убиваем только морально. Основная часть процесса обыгрывается с видом "со стороны", но в самые ответственные моменты можно переключиться в режим FPS. Стреляйте "навскидку" и держите снимки в недоступном для детей месте.

SuperPower

Жанр:	**Strategy**
Издатель:	**DreamCatcher Interactive**
Разработчик:	**GolemLabs**
Похожесть:	**Europa Universalis**
Системные требования:	**PII-400, 128Mb, 16Mb 3D уск.**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**Весна 2002 года**

Канадская компания **GolemLabs** объявила о продолжении работ над проектом **SuperPower** (раньше игра фигурировала под названием **Defcon**). Сия глобальная походовая стратегия заслуживает самого пристального внимания. Это подробнейший из созданных на сегодня симулятор современной ситуации в мире (1990-2000 годы). На мировой арене **SuperPower** представлены полторы сотни стран, для каждой из которых соблюдены все возможные экономические, географические и демографические законы и параметры, а также учтены политические и исторические методы общения и кооперации. Игра основывается на обширнейшей базе данных, которая содержит статистическую информацию о более чем 140 странах мира и более чем 4000 видов военных подразделений и техники. В проекте используется модель AI под названием **Evolutive Human Emulator** и стратегическая система **WarArt**.

Как лидеру страны, вам предстоит контролировать экономику, т.е. заниматься добычей и распределением ресурсов (это не "золото/дерево/руда", как можно догадаться); устанавливать ставки различных налогов; направлять средства бюджета на содержание исследовательских институтов, армии, секретных служб, развитие коммерческой инфраструктуры и прочих бюджетных сфер. Влияние мировых кризисов также не оставлено без внимания.

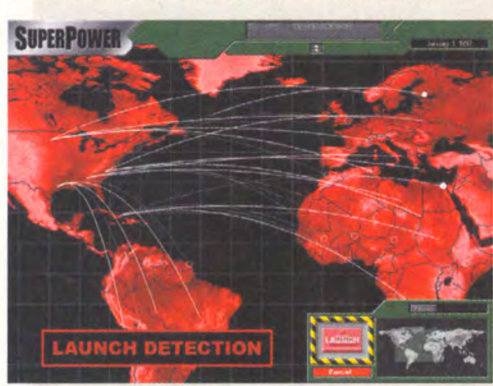


Демографическая политика заключается в следующем: каждое ваше действие так или иначе влияет на настроения в обществе, и если эти настроения негативны, у вас возникнут трудности и со сбором налогов, и в отношениях с другими странами. Не исключены мятежи и беспорядки.

Во внешней политике вам предоставлены практически любые методы воздействия — от интервенции на заокеанские рынки куриных окороков до открытых боевых действий с использованием ядерного и бактериологического оружия. Возможны десятки видов международных соглашений со множеством условий и компромиссов. Возможно создание экономических и военных альянсов с уймой прав и возможностей для сторон. В качестве "мирного" оружия вы можете использовать секретную службу и ее силами устранить лидера враждебной страны, подтасовать результаты выборов (чужих или своих), саботировать разработку нового оружия или просто насыпать яду в водопровод и подорвать пару пикапов во всех мировых столицах пущей дестабилизации ради. Таким образом, никто не узнает, откуда был нанесен удар. Но в случае провала откровенно враждебной операции ваше положение на мировой арене может сильно пошатнуться.

Как главнокомандующий, вы следите за численностью и оснащенностью ВС, заказываете новое вооружение у местных производителей или за границей. Для каждой страны предусмотрен индивидуальный набор видов вооружений, соответствующий реальным аналогам. Также можно разрабатывать собственные подразделения. Дизайном гусениц нас не обременят, а лишь позволят использовать новейшие разработки в существующих войсках. Например, оснастить все пехотные соединения спутниковой связью.

При столкновении частей воюющих стран мы переходим на тактическую карту, сгенерированную на базе географической. Она напоминает обычную топографическую карту с юнитами-фишками. Некоторые карты, например карты городов, представляют собой довольно точные копии настоящих. В тактическом режиме мы расставляем юниты, отдаем стартовые приказы и начинаем сражение в реальном времени. После начала боя эффективность действий юнитов зависит от их опыта, морали и огневой мощи. Во время боя тоже можно отдавать приказы, но их возможная частота зависит от средств связи в ваших войсках, а также от хода самого сражения.

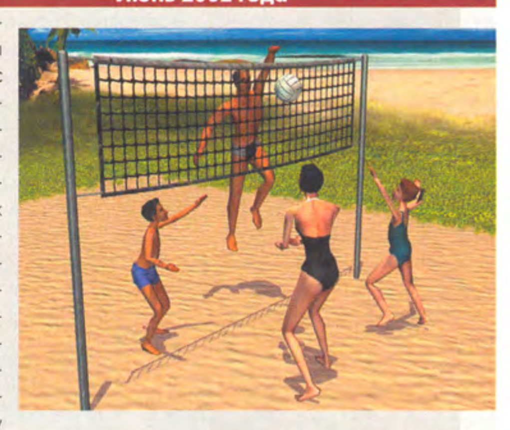


Если вы проигрываете в любой из этих сфер — вы проигрываете игру. Вы можете лишиться власти, вашу страну может оккупировать неприятель, вас просто могут отравить конкуренты. Захватить весь мир не получится, да и не в этом смысл игры. Ну что бы вы сказали, услышав в новостях о подобном намерении короля Марокко Мухамеда VI?

Судя по всему, **SuperPower** будет чертовски сложна и не менее интересна. Игра ставит перед вами реальные цели и наделяет историческими возможностями. Она позволит понять, почему Ираку не удалось захватить Кувейт и зачем США столько авианосцев. По словам разработчиков, игрой активно интересуются военные, и, по-видимому, это не только канадская горная полиция.

The Sims: Vacation

Жанр:	**GodSim**
Издатель:	**Electronic Arts**
Разработчик:	**Maxis**
Похожесть:	**The Sims**
Системные требования:	**PII-300, 64Мб, 3D**
Мультиплеер:	**Нет**
Дата выхода:	**Июнь 2002 года**



После скоропостижной кончины **SimsVille Electronic Arts**, спешно наверстывая упущенное, решили раза в два увеличить скорость производства аддонов к своей сверхприбыльной интерактивно-мыльной опере о тяжелой жизни состоявшегося общества потребителей. После того как мы успешно пожили на широкую ногу в **Livin' Large**, вдоволь напрыгались на домашней дискотеке в **House Party** и "прошвырнулись в город" в **Hot Date**, настала пора заняться активным отдыхом с пользой для души и тела.

Итак, новый, уже четвертый по счету, аддон открывает невиданную доселе возможность отправить наших одомашненных тамагочей на минеральный курорт, альпийский кемпинг или жаркие пляжи Симсовских островов Симсовского тропического архипелага. Среди возможных групповых действий появилась, например, способность симов к игре в снежки или пляжный волейбол, ужению форели в горной речке и катанию на лыжах. Кроме того, значительно расширился арсенал предметов домашнего обихода (более сотни новых





сортов горчицы к скучной говядине жизни), а к списку окружающих наших героев "неигровых персонажей" добавились такие колоритные личности, как проводники, инструкторы по прыжкам с парашютом и даже... карманники. Так что курорт курортом, а расслабляться все-таки не стоит.

Для полноценной работы The Sims: Vacation понадобится диск с оригиналом, а для ощущения окончательного счастья — все три предыдущих аддона. Так что заранее готовьте кошельки и начинайте экономить на завтраках — с EA не соскучишься!

World War II: D-Day to Berlin

Жанр:	**RTS/Action**
Издатель:	**Нет**
Разработчик:	**Bitmap Brothers**
Похожесть:	**Z, Z: Steel Soldiers**
Системные требования:	**Не определены**
Мультиплеер:	**Интернет, локальная сеть**
Дата выхода:	**2003 год**

После осторожных пробных шажков на неизведанную территорию "online only" киберспортивных развлечений Bitmap Brothers наконец-то одумались и, решив не валять дурака, анонсировали новый проект. Он принадлежит к неоднократно испытанному и ими же изобретенному жанру real-time action strategy. Новый идейный наследник Z и его сиквела Steel Soldiers уже на подходе. Встречайте: D-Day to Berlin, веселая игра на невеселую тему.

Итак, принцип "те же щи" в действии. Вместо роботов у нас теперь пехота союзников (каких? см. внимательно полное название игры!), вместо потешных танчиков — вполне себе натуральные модели "абрамсов", "шепардов" и "пантер", вместо унылых тропинок далеких планет — Нормандия и Западное побережье Европы, а роль командира Зода в этом водевиле очень правдоподобно исполняет густополигональный Адольф Г. Страшно сказать, но наряду со скоморошьими атрибутами вроде "подпрыгивающих снарядов" и забавно втыкающихся в картонные домишки игрушечных самолетиков, в D-Day to Berlin будет присутствовать даже некоторая историческая достоверность. Города будут носить правильные географические названия, а военная кампания пройдет по исторически корректному маршруту — от высадки на Омаха-бич до взятия Берлина.

После заигрываний с неприемлемым в этой ситуации термином "реалистичность" разработчикам срочно пришлось искать достойную замену известной еще по Z системе стратегического "контроля территории". Замена так и не была найдена, так что ситуация грозит обернуться тем, что D-Day to Berlin из "аркадной стратегии" вот-вот превратится в банальный action-wargame без всяких признаков экономики. Впрочем, судя по отдаленной дате релиза, у Bitmap Brothers еще есть время лишний раз все хорошенько обдумать.



Y-Project

Жанр:	**3D Action**
Издатель:	**Epic Games**
Разработчик:	**Westka Interactive**
Похожесть:	**Deus Ex, System Shock 2**
Системные требования:	**Не объявлены**
Мультиплеер:	**Без подробностей**
Дата выхода:	**2003 год**



Движок Unreal по-прежнему живет и побеждает. Молодая немецкая девелоперская контора Westka Interactive, недавно лицензировавшая волшебный движок, буквально на днях представила почтенной публике некоторые зарисовки из их будущего Deus Ex-образного проекта.

Действие Y-Project разворачивается в мегаполисе, пораженном инопланетной заразой. На дворе, само собой, далекое будущее. Пришельцы-инсектоиды прячутся в канализации, проникают в вентиляционные люки и откладывают личинок прямо под крышами трехсотэтажных небоскребов. Они ни с кем не вступают в контакт и замышляют нечто зловещее... Простенький на первый взгляд сюжет на деле оборачивается глобальным заговором, за которым стоят вполне конкретные люди, над которыми стоят еще более конкретные люди, над которыми... Короче говоря, типичная паранойя в стиле Deus Ex.



Однако нетипичным для игры будет непременное деление геймплея на две параллельные (иногда пересекающиеся в самые критичные моменты) сюжетные линии, так называемые "карьеры". В самом начале ваш герой сможет выбрать род деятельности: стать ученым или записаться в военные. С последними все более-менее ясно: пятнадцать типов оружия, враг — вон за тем холмом, и родина тебя не забудет. Куда интереснее играть за яйцеголовых: "хакерские" головоломки, проникновение в правительственные базы данных, изучение секретных документов, "взлом" электронных охранных систем и тому подобные хитрые трюки. Впрочем, чтобы облегчить прохождение миссии, на помощь всегда можно призвать представителей другого "профессионального лагеря".

Сейчас работа над проектом уже кипит вовсю, а из Westka Interactive то и дело приходят депеши с радостными отчетами о том, что для проектирования такого-то уровня нанят самый настоящий профессиональный архитектор, что в модели самой распоследней инсектоидной сволочи будет не менее шести с половиной тысяч полигонов, а для режиссуры скриптовых сцен специально из Голливуда выписали двух чрезвычайно опытных кинооператоров. Все это звучит крайне любопытно, так что мы постараемся внимательно следить за всеми новостями относительно Y-Project и, по возможности, держать вас в курсе. ■

Денис Марков (kiar@zmail.ru)

Chaser



Жанр:	3D Action
Издатель:	Fishtank Interactive www.fishtank-interactive.de
Разработчик:	Cauldron www.cauldron.sk
Похожесть:	Unreal, Max Payne
Дата выхода:	Осень 2002 года
Необходимо:	PII-400, 128 RAM, GeForce2
Желательно:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть www.chasergame.com

Первые слухи о том, что словацкая команда Cauldron начала разработку экшена, вроде как "призванного стать новым лидером жанра", появились еще в 1999 году. Тем не менее, до недавних времен широкая игровая общественность почти ничего не знала об этом проекте. Буквально несколько недель назад Интернет был потрясен всплеском интереса к нему: чуть ли не каждый второй сайт считал своим долгом опубликовать статьи, интервью с разработчиками, скриншоты из игры. Будет ли Chaser столь же популярен и после выхода, сказать трудно. Но уже сейчас можно с уверенностью заявить, что релиз этого шутера станет одним из самых громких и ожидаемых событий конца 2002 года.

Разработчики ни много ни мало рассчитывают, что Chaser станет лучшей игрой в своем жанре и потеснит с трона Half-Life и Quake III: Arena. По их словам, в этом ему помогут неповторимая атмосфера и сюжет, а также великолепный дизайн и захватывающий геймплей. Но всех карт разработчики не раскрывают. "Поживем — увидим," — так красноречиво и полно ответили они на наши вопросы о преимуществах Chaser перед ранее выпущенными экшенами.

Назад в будущее

Сюжет игры явно откуда-то позаимствован. Сейчас даже узнаете, откуда.

Действие разворачивается в далеком будущем. 44 года назад на Марсе были открыты первые колонии, а на Земле тем временем царит полный беспредел. На улицах правят бал насилие и жестокость, крупные города контролируются преступными группировками и просто мелкими бандитами. В общем, обычная картина для большинства игр и фильмов.

Главный герой по имени Чейзер (*chaser* — преследователь, охотник) был в свое время агентом одной из спецслужб. Во время очередной сверхсекретной операции он частично потерял память. Именно из-за этого он не может понять, почему за ним одновременно охотятся и бывшие коллеги-агенты, и все местные преступники. По ходу развития сюжета нам предстоит узнать, в чем же всетаки дело, и вспомнить всю правду о прошлом героя. Вам это ничего не напоминает? А мне напоминает — верхувеновский "Вспомнить все" (Total Recall). Сходство очевидно, но тем не менее, разработчики решительно его отрицают. Впрочем, было бы странно, если б они этого не делали — лицензия на название такого блокбастера стоит немало.

"Потерявший память агент. Несколько миссий в конце игры проходят на Марсе. Вот и все совпадения," — говорит Мариан Суран, главный программист проекта. И все же, по-моему, кто-то у кого-то одолжил парочку идей.

С рогаткой на лося

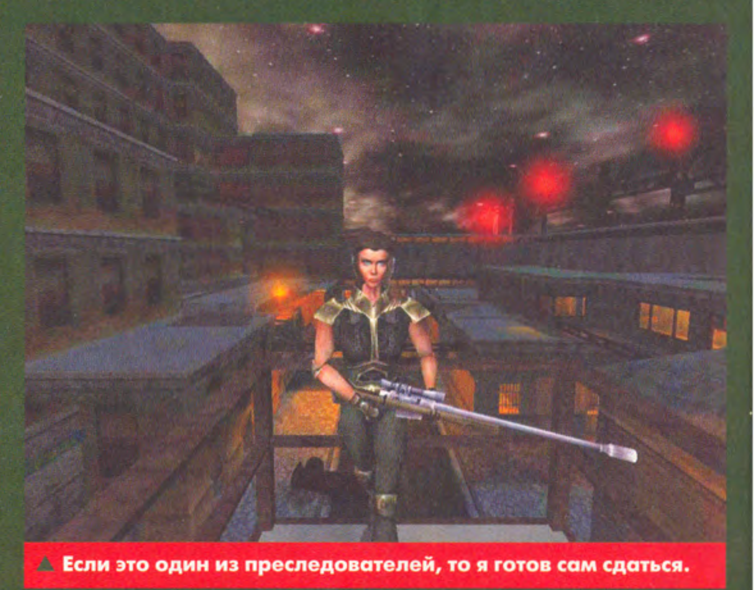
Чтобы сделать игру интереснее, разработчики собираются вооружить главного героя просто огромным арсеналом всяческих средств уничтожения. Здесь и обычные пистолеты (которые, как подсказывает опыт игры в экшены, использовать почти не придется), и снайперские винтовки, и столь любимые всеми еще со времен Doom шотганы, и многое другое. А уж про всякие гранаты, взрывчатые вещества и тому подобные прибамбасы можно и не упоминать — тоже будут.

Что касается конкретных моделей оружия, то на данный момент объявлено о присутствии автомата Калашникова, полуавтоматического кольта и винчестера. Пользоваться всякими гипер-мега-супер-бластерами, кои являются плодом больной фантазии дизайнеров и стреляют неким подобием луча из лазерной указки, не придется. Ура! Да здравствует здравый рассудок. По заверениям авторов, в игре присутствует только реально существующее на сегодняшний день оружие. Что, если призадуматься, вызывает недоумение. На дворе уже неизвестно какой век, а нам бегать чуть ли не с пороховыми ружьями. Ну, слава богу, не с арбалетами... Утешает то, что дизайн пушек будет переработан с тем, чтобы придать ему более подходящий эпохе вид.

И на Марсе будут яблони цвести

Сразу же появляется вопрос: почему нельзя было сделать так, чтобы действие игры разворачивалось не в будущем, а в наше время? Тогда бы и не было никаких несостыковок с оружием. Но не забывайте, что разработчики — люди творческие. *"Действие игры разворачивается в далеком будущем. Благодаря этому мы можем сотворить игру такой, какой мы хотим ее видеть. Нам не надо никак подстраиваться под "объективную реальность". Это дает нам действительно огромный простор для фантазии,"* — говорит Мариан Суран.

В игре будет множество миссий, объединенных одним сюжетом. Здесь



▲ Если это один из преследователей, то я готов сам сдаться.

и спасение заложников, и перестрелки с бандитами на улицах, и захват транспортного корабля, и многое-многое другое. Время прохождения некоторых уровней ограничено. В частности, в одной из таких миссий игроку надо успеть покинуть разваливающийся на куски космический корабль. Варьируется и место действия. Так, часть игры Чейзеру предстоит провести на Марсе. А за время прохождения оставшихся уровней герой успеет даже покататься на собачьих упряжках в Сибири. Авторы игры ставят своей целью избавить нас от вечной проблемы большинства шутеров — однообразных темных комнат и коридоров. Теперь мы будем сражаться и в зданиях, и на открытом воздухе, и ночью, и днем. Естественно, будучи ориентированным на фильм, Chaser наиболее ценен в сингл-режиме. Хотя разработчики уверяют, что мультиплеер тоже будет сверхинтересным.

О многопользовательском режиме игры стоит сказать пару слов отдельно. Дело в том, что ни на сингл, ни на мультиплеер акцента не ставится — авторы игры обещают, что и то, и другое будет на высоте. По традиции, в мультиплеере будут присутствовать боты. Уже сейчас, чуть ли не за год до релиза, они умеют перемещаться по карте, собирать всяческие девайсы и прятаться от игрока. Оставшееся до релиза время разработчики планируют посвятить написанию алгоритмов взаимодействия ботов друг с другом, с игроком, а также обучению их основам "стратежной" игры.

Лепота

Составить мнение о внешнем виде Chaser можно по скриншотам и видеоролику на игровом движке. Тем, кто его еще не видел, посоветую только одно — немедленно качать с официального сайта игры. Крупные капли дождя, разбивающиеся (да-да, не исчезающие в бетоне, а именно разбивающиеся) о пол, натуральная облезлая краска на стенах — да такая, что только в подъезде реальней. Единственное, что заслуживает упрека, — это анимация персонажей, слегка дергающихся из стороны в сторону при движении. При всем великолепии моделей и скинов это немного портит впечатление. Но не надо забывать, что у разработчиков почти год в запасе — еще исправят.



▲ Против нас не только бандиты, но и Закон.



▲ Традиционный интерьер "города будущего".

Разработка игры однажды уже была приостановлена на несколько месяцев в связи с интенсивной работой авторов над другим проектом — Battle Isle: The Andosia War. Однако необходимо заметить, что работы по улучшению движка все равно продолжались. Так что Chaser вряд ли успеет устареть к релизу. Технологическая демка, показывающая возможности Cloak NT Engine, лежит в Сети довольно давно. И все равно впечатляет.

Уже сейчас движок может менять "на лету" форму трехмерных моделей и наложенные на них текстуры. Помните Soldier of Fortune с отстреленными конечностями и реками крови? Теоретически, в Chaser может появиться нечто подобное. Правда, авторы утверждают, что кровь и расчлененные тела не являются тем, чем они хотели бы привлечь игроков. *"Мы можем создать хороший экшен без проломленных голов и оторванных рук и ног"*, — говорит Кевин Дюркак, глава команды разработчиков. Зато благодаря вышеназванной особенности движка персонажи смогут, скажем, улыбаться, не ворочая при этом десятками полигонов. Стоит упомянуть и об абсолютно новом алгоритме прорисовки взрывов. Забудьте навсегда о спрайтах и неуклюжих полигональных моделях, имитирующих разрывающиеся мины и гранаты. Теперь каждая частица, разлетающаяся от эпицентра взрыва, будет просчитываться с предельной скрупулезностью.

Сказать что-то определенное насчет музыки сложно. Как раз сейчас композиторы заняты ее написанием. По заявлениям авторов, она будет соответствовать происходящему на экране и вызывать у игрока не меньшие эмоций, чем визуальный ряд.

А вот о звуковых эффектах уже сейчас известно немало. Одни и те же звуки будут звучать по-разному в зависимости от множества факторов. Выстрелы на открытой местности будут, как и положено, разительно отличаться от выстрелов в узком коридоре, а эхо в городской квартире — от эха в маленьком бревенчатом домике. Обладатели поддерживающих EAX звуковых карточек счастливо потирают руки и ждут релиза, остальные бегут в магазин за какимнибудь SBLive!. ■



▲ Неужели люди так обжились на Марсе?

Вари, горшочек, вари

Команда Cauldron была основана в 1996 году. Первый ее проект — Quadrax — сразу же был признан самой успешной словацкой логической игрой. Не такое уж и престижное звание, казалось бы. Но уже через два года вышла стратегия Spellcross. Она была издана не только в Словакии, но и в некоторых других странах — не столь огромный, но все же успех. Для последующих игр — известной серии Battle Isle — был найден серьезный издатель — BlueByte. Этой же компанией и был издан самый известный проект словаков — Battle Isle: The Andosia War. Произошло это в 2000 году. В то время разработка Chaser была в самом разгаре.

Как видите, опыта создания шутеров у компании нет. Но не помешало же его отсутствие, например, Gray Matter Studios, сделавшей хитовый Return to Castle Wolfenstein.

Будем ждать?

Славянские народы продолжают мощными ударами рубить окно в игровую индустрию. Разработчики Chaser утверждают, что прорубят как минимум ворота.

Процент готовности: 50%

Q-Tuzoff (chaingun@mail.ru)

Chrome

Красота ослепляет, а слепого легко обокрасть.

Американское изречение

Жанр:	Tactical 3D Action
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Techland
Похожесть:	Venom, Project IGI
Необходимо:	PII-333, 128Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	PIII-650, 256Mb, 32Mb 3D уск.
Сайт игры:	ttp://chrome.techland.com.pl/

О Chrome заговорили на всевозможных форумах сразу после того, как разработчики (польская команда Techland) выложили в Интернет первые скриншоты. Причиной и темой разговоров стала графика игры, выглядевшая более чем привлекательно. Но некоторые критики из числа американских игроков сразу же завопили — мол, нас ожидает очередной красивый, но абсолютно пустой проект. "Вы знаете хотя бы пару известных польских игр?" (цитата с одного из форумов). Вероятно, они подразумевали, что хорошие игры могут быть только американского производства. Хотя, например, Operation Flashpoint вышел в Чехии... Но когда Techland выложили на своем сайте первую информацию об игре, стало ясно, что графика — отнюдь не единственное достоинство Chrome.

Вспомнить все

Его зовут Логан, Болт Логан. Он — солдат удачи, охотник за наградами, выполняющий самые сложные и рискованные задания. В последнее время он успешно работал в Экспедиционной Службе, но на последнем задании его подставили. Старый друг оказался предателем... Теперь Логана обвиняют в тяжком преступлении, которого он не совершал. Но разве силам Федерации интересно разбираться, кто прав, а кто виноват?

Болту крайне опасно находиться на родной планете, и он отправляется в систему Валькирия на планету Тербон. Там он остается на ПМЖ и снова продолжает карьеру наемника. Все идет своим чередом, пока он не принимается за выполнение задания крупной корпорации Spacon. Логану поручают расследовать дело о пропаже транспортных судов с горнодобывающим инвентарем на территории Тербона. Бедный, бедный Болт Логан! *"Он даже не понимает, что ввязывается в холодную войну между всемогущими корпорациями, и что их целью является..."*. Как раз на самом интересном месте разработчики заканчивают предысторию. Говорят, что мы и так все узнаем в процессе прохождения игры. И правильно делают — создают дополнительный стимул.

Пять миров

Валькирия — планетная система вроде нашей Солнечной, правда, находится от нее на огромнейшем расстоянии — около 2 миллионов световых лет. Начала колонизироваться землянами и Федерацией всего пару месяцев назад. Состоит из звезды и пяти планет.

Тербон — главная планета. Большая часть ее территории непригодна для жизни из-за крайне высокой дневной температуры. Но кроме бескрайних пустынь, на Тербоне есть и леса, а главное — человеческие поселения.

Айсгвард — ледяной спутник Тербона. Эта планета почти полностью покрыта льдом, а на ее поверхности постоянно бушуют бураны. Айсгвард совершенно непригодна для жизни человека, и единственные живые существа на ней — примитивные растения и микроорганизмы.

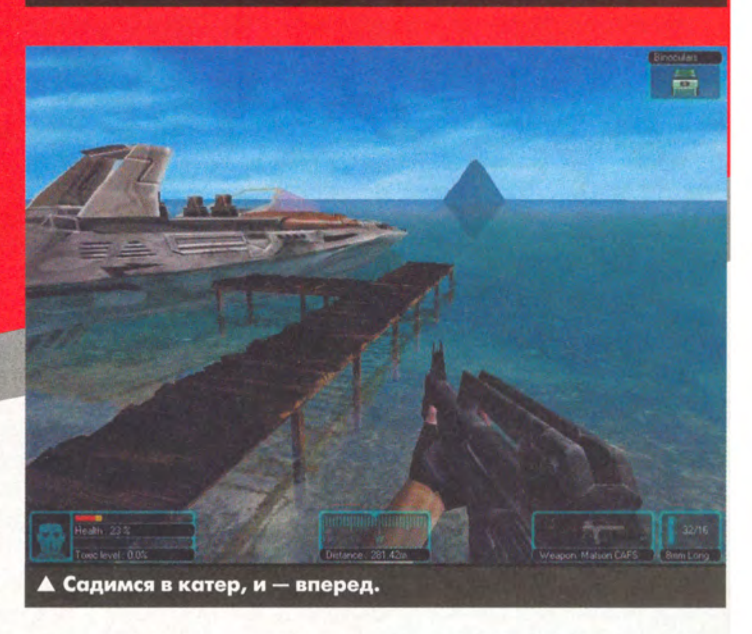
Ломия — планета с тропическим климатом. Большую часть поверхности литосферы составляют многочисленные тропические островки; остальная территория покрыта водой.

Планета Гербус, как и Ломия, полностью пригодна для жизни. Климат — умеренный, и, как видно из названия, на ней произрастает обильная флора. В4 — спутник Гербуса. Это планета с огромными горными цепочками и гигантскими ущельями.

На всех этих планетах Болту предстоит побывать, а следовательно — пройти по военным базам, бескрайним пустыням, густым лесам, пересечь огромные водные и воздушные пространства... Кажется,



▲ Планета Ломия.
Кстати, пушка в руке очень смахивает на М-16.



▲ Садимся в катер, и — вперед.


▲ Наш новый дом — планета Тербон.

что это невозможно, но разработчики все продумали — в игре доступна уйма всяких транспортных средств (в том числе летных и водных). В отличие от всех других 3D экшенов, где физика у транспорта обычно отсутствует как класс, здесь нам обещают действительно качественную и подробную физическую модель. Например, машины, как в настоящих автосимуляторах, могут плавно набирать и сбрасывать скорость, их может занести на поворотах, они могут перевернуться и даже взорваться. Имеет значение даже то, какая подвеска стоит на вашем автомобиле!



▲ Dynamic targeting system в действии.

Но не подумайте, что вам предстоит разве что кататься да бегать. По странному стечению обстоятельств, ваш путь все время будут преграждать разномастные недруги. Это не только злобные аборигены, но и профессиональные наемники корпораций. Действовать враги будут очень хитро и коварно: укрываться от пуль (как в Medal of Honor: Allied Assault), прикрывать друг друга (!), отступая, закрывать за собой двери (!!); если же враги превосходят вас числом, то попытаются загнать вас в какой-нибудь тупик, чтобы там спокойно пристрелить.

Теперь к вопросу о физике и системе повреждений. Если товарищи разработчики воплотят в жизнь хотя бы половину этих планов, то Chrome будет просто потрясной игрой. А планов у них громадье... Скажем, если вы стреляете во врага, то он реагирует на ранение, как живой человек: например, при попадании в руку он будет стараться прикрыть рану ладонью другой руки. Также его реакция будет зависеть и от оружия, из которого вы стреляли. Одно дело — пистолет, а другое — какой-нибудь аналог BFG... Но это еще не все — если вы сбили неприятеля с ног, то падая, он, так сказать, "взаимодействует" со всеми объектами на пути падения — так, он может, допустим, сбить с ног другого врага. Как и в Soldier of Fortune, геймероманьяки смогут вдоволь поиздеваться над телами павших — добрые разработчики предусмотрели и это. Но самое интересное — мускульная анимация персонажей. В Techland уверяют, что благодаря ей реакция на ранения будет еще реалистичнее, а при разговоре с персонажами вы увидите, как двигаются мимические мышцы на их лице...

Окружающий мир также обладает подробной физикой. Листья и ветки деревьев шевелятся от прикосновения: засечь врага (или подставиться самому) становится куда проще. Дерево можно запросто свалить, наехав на него на каком-нибудь танке, или даже скосить — автоматной очередью по стволу. А если отстрелить ножки у стола, то он упадет вместе со всеми лежащими на нем предметами, причем хрупкие вещи разобьются. Словом, псевдореволюционный Red Faction отправляется на свалку истории, а на его место приходит настоящая революция — Chrome.

Про оружие и всякие предметы известно немногое. Пострелять можно будет из 9мм пистолета, шотганов, штурмовых винтовок, автомата, пулемета, снайперских винтовок, базук и, естественно, энергетического оружия — короче, стандартный набор. Из дополнительного вооружения присутствуют какие-то intelligent grenades (сам не знаю, что это такое), различные турели и биоимплантанты.

Разработчики ввели в игру некую систему под названием "Dynamic targeting system" — по сути, аналог aiming'a в Counter-Strike. К примеру, если вы бежите и стреляете, то точность стрельбы намного ниже, чем в спокойном положении. Ну а если игрок присел на корточки и прицеливается, то вообще не может сдвинуться с места в этот момент. Дань реализму, однако.

Viva, Techland!

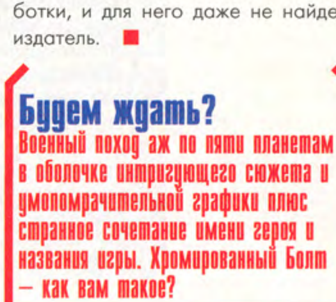
С графической точки зрения Chrome выглядит безупречно. Скриншоты из игры иногда сложно отличить от фотографий — взгляните на живописные пейзажи планет! Судя по ним, разработчикам удалось справиться с основной проблемой всех игр, где есть огромные пространства, — плохим качеством мелких объектов. Травинка — и та состоит из полигонов. Солнечные блики на хромированных боках техники, игра света на воде, туман, застилающий поверхность планеты, плывущие высоко в небе облака, замерзшие могучие горы — все это будет в Chrome.

Что касается музыки — разработчики говорят, что это будут композиции в стиле jungle или типичный rave; для записи приглашена команда профессионалов в области электронной музыки.

Экономия на хроме

Что меня больше всего поразило в Chrome — так это системные требования. При таких огромных возможностях и при такой великолепной графике требуется всего лишь второй "пень" и видеокарта с 16 "метрами" памяти на борту! А в эпоху третьих GeForce'ов и четвертых "Пентиумов" за это надо ставить памятник. Впрочем, сильно подозреваю, что это минимальные требования, а оптимальные будут на порядок выше.

Итак, что мы имеем на выходе? Интересную игру с неплохим сюжетом, замечательной физикой и отличным оформлением, причем при сравнительно низких системных требованиях. Нам остается лишь дождаться часа X — Chrome пока находится на ранней стадии разработки, и для него даже не найден издатель. ■



Пятнистая Рысявка (rysiavka@hotmail.com)

Atma: The Mythic Light of India

Жанр:	Adventure
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Vinayak Computer Entertainment
Похожесть:	Real Myst, Operation Flashpoint, Rainbow Six, SWAT 3
Дата выхода:	Весна 2002 года
Системные требования не объявлены	
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.4dgames.com/products.html

Для жаждущих с Сущностью Вечной слиянья Есть йога познанья и йога деянья. В бездействии мы не обрящем блаженства, Кто дела не начал, тот чужд совершенства. Поэтому действуй; бездействию дело Всегда предпочти; отправления тела — И то без усилий свершить невозможно: Деянье — надежно, бездействие — ложно.
"Махабхарата", наставления Кришны Арджуне

"Запад есть запад, восток есть восток, и вместе им не сойтись", — сто лет назад писал Киплинг. Может быть, именно поэтому, поддавшись силе внушения классика, мировой игрострой до сих пор затрагивал только самый поверхностный слой огромного пласта восточной культуры, ограничиваясь каратистскими разборками или экзотическими войнами самураев. Поэтому дебютный проект фирмы Vinayak 4Dgames, которая с безрассудством молодости решила перетряхнуть пантеон ведийских богов, перелопатить эзотерические понятия от мары до атмана (от иллюзии до сущности), добавить передовой графический движок Unreal Warfare и на этой основе создать нечто Myst'образное, несомненно, выглядит более чем интересным.

Западный оазис восточной мудрости

"С тематикой древней Индии связано множество крутых концептуальных вещей: карма, ведийский пантеон — Шива, Вишну и Индра, идея семи чакр, такие виды спиритуальной энергии, как Шакти и Кундалини, медитация и прочее в том же духе", — говорит президент американской фирмы Vinayak Шон Мейнард. Задачей разработчиков стало создание игры, которая *"заставляет трепетать чувства, захватывает воображение и каждую минуту геймплея вливает в вас по капле мудрость веков ..."*.

Атман (на санскрите — Atman) — одно из кардинальных понятий в религиозно-мифологический системе индуизма. В ведийской литературе употребляется как местоимение ("я", "себя"), затем в значении "тело" и, наконец (прежде всего в "Упанишадах"), — как обозначение субъективного психического начала, индивидуального бытия, "души", понимаемых и в личном, и в универсальном планах.

Энциклопедия "Мифы народов мира"

Но даже у такой крутой в философском смысле вещи, как "Фауст", есть сюжет. В "Атме" он тоже присутствует. Сценаристы Vinayak перелопатили множество древних текстов, стараясь найти сюжетную линию, на которую можно было бы естественным образом нанизать драгоценные бусины индийской мудрости. Вот какую историю, *"простую, но захватывающую"*, собираются поведать нам авторы.

Пьянство вредно для здоровья...

...А некоторые разновидности бормотухи — так вообще чистый яд. Даже для видавших виды древних богов. Игра начинается с того, что прикинувшийся королевским гостем хитрый демон Венадатта напоил царя богов Индру перебродившей сомой, в результате чего тот не только свалился с трона, но и лишился всех своих божественных способностей. Демон не замедлил этим воспользоваться и заключил царя богов в магический *кристалл безразличия*. После чего схватил в охапку его жену — прекрасную богиню мистического восприятия Индрани — и, пронесясь по небу кометой, приземлился в Гималаях. Когда Индрани, также отведавшая отравленной сомы, оправилась от похмелья, голова у нее страшно заболела, прямо-таки затрещала, причем не только и не столько от похмелья,



▲ Ни одна приличная адвенчура не обойдется без заброшенного храма в джунглях.

сколько от навалившихся проблем.

Ибо, сверзившись с небес на грешную землю, она утратила как бессмертие, так и божественность, а также растеряла всю свою мудрость. И теперь ей (то есть нам, поскольку игра идет от первого лица) придется очень постараться, чтобы: а) вернуться на небеса; б) победить коварного демона и в) освободить супруга (в какой последовательности — пока неизвестно). Решить эти задачи только при помощи грубой силы невозможно — *"надо использовать интеллект, решать загадки из мистического прошлого и выбрать просветленный путь к победе."* Заметим, что сюжет скроен по последней моде — он достаточно извилист и имеет должное число загогулин, чтобы его нельзя было обвинить в грубой линейности.

По стране лотосов путем йоги деяний

Наши странствия начинаются на границе Индии — в долине Святости в Гималаях. *"Основной противник в игре — не демон Венадатта, а силы безразличия"*, энтропии, которые надо преодолеть, чтобы спасти Индру. Что это означает на практике — Вишну его знает. Продвигаясь с уровня на уровень по сюжету, Индрани будет сталкиваться с физическими препятствиями как естественного свойства, так и инспирированными врагами, а также решать разнообразные головоломки. Большинство встречающихся в игре паззлов — "шифрованные" загадки.



▲ "Парад планет" поможет проникнуться космогоничностью индуизма.

Возможно, затем вам и надо осваивать искусство медитации, что при встрече с некоторыми головоломками только она и поможет вам

"достичь просветления" и найти решение. Помогать медитировать вам будут потрясающие виды Гималаев на экране. Медитирующий в надежде на просветление игрок — это круто. Типа: знание — сила, медитацию — в широкие массы! А чтобы от сплошной духовности народ не заскучал, в игру включены элементы action.

Возможно, в основу сюжета Atma лег один из мифов ведийской эпохи о том, как Индра обидел мудреца Чьявану, и тот, чтобы отомстить царю богов, создал огромное и страшное чудовище Маду — Опьянение. Опьянение едва не погубило Индру, прежде чем тот упросил мудреца пощадить его. Умилостивленный Чьявана уничтожил Маду, разделив его на четыре части и распределив их поровну между хмельным напитком сурой, женщинами, игрой в кости и охотой. С тех пор тот, кто чрезмерно увлекается этими соблазнами, погибает, сраженный Мадой.

Естественно, на пути вы повстречаете множество персонажей, не все из которых знакомы вам по мифам или учебникам истории. *"Мы не полностью следуем индийской мифологии и ведийской культуре. Некоторые персонажи игры — это реальные исторические фигуры, другие созданы для этой истории. И, поскольку многие герои были названы в честь богов и богинь, это создает дополнительную путаницу."* Итак, вас ждут *"боги, демоны, дикие звери, экзотические мифические создания, духи природы ...и, самое главное, ваше новое воплощение."*

▲ Озеро в горах напоминает о картинах Рериха.

Странствовать наше божественное альтер эго будет по прекрасной (если судить по скринам) стране. *"Там диким животным раздолье, и стелется чудно/Цветистый ковер лепестков по земле изумрудной,/Высоко вздымая цветущих деревьев макушки,/Красуются скалы, верхами касаясь друг дружки,/Над светлыми водами лотосы дышат покоем..."*

Прерываю цитату из "Рамаяны", чтобы рассказать, чего стоило создание этой эстетики.

Об эстетическом отношении искусства к действительности

Мифологический сюжет, прекрасная природа, эзотерические откровения — это все хорошо, но отнюдь не достаточно, чтобы сравниться с таким графическим шедевром, как realMYST, который всуе частенько поминают разработчики Atma. Оригинальный Myst был предельно лаконичен и запредельно эстетичен. А что может предложить нам юная Atma в личном соревновании Эллочки-Людоедки с миллионершей Вандербильдихой?

Оказывается, очень многое, начиная с передовых технологий. Для воплощения идеи был выбран мощнейший движок современности Unreal Warfare (забавно, что, говоря об этом, Мейнард попутно обругал Quake и LithTech). *"Отправной точкой стала ориентация на усовершенствованный вариант движка Unreal в его модификации от августа 2000 года. Мы нарисовали экзотические структуры, использовали аппаратные кисти, играли с динамическими частицами и так далее."* Был разработан собственный скриптовый язык и вообще — применен академический подход в его наимахровейшем варианте.

Как результат усилий — в Atma обещается весьма крутая графика. *"Одной из ключевых позиций стал переход от начальных 900 полигонов на персонажа к 3000 (максимум до 4000)"*, — говорит Шон. *"Мы умеем моделировать огромные открытые пространства, необходимые для воплощения нашего вИдения древней Индии. Для того, чтобы это не слишком уменьшало частоту кадров, применен целый ряд нововведений. В частности, мы широко используем аппаратные кисти."* (пояснить, что это такое, я затрудняюсь — ***прим. ред.***)

"Deus Ex стал примером того, как, используя подобный FPS-движок, можно рассказать очень интересную историю. Мы же продвинулись в создании приключенческих игр еще дальше." В частности, в Atma взаимодействие с игровой вселенной намного шире и разнообразнее, чем в Myst. Короче, по словам Мейнарда, *"наша игра начинается там, где заканчивается realMYST"*.

Поверим?

Пассивная любовь

Итак, Atma — это путешествие по миру ведийских мифов и индийской культуры. Культуры удивительно красивой, глубокой, и в то же время крайне запутанной, где кроткая и нежная дочь гор и жена Шивы — Ума —мгновенно может превратиться в другую свою ипостась и стать богиней разрушения Кали, где проклятье мудреца куда страшнее меча воина, где реки текут с небес, где пляшут дивнобедрые и долгоокие небесные танцовщицы апсары, где чтение Вед и подвижничество могут заставить пылать небеса, где сам мир — это сон бога...

▲ На таком небе наверняка обитают боги!

"Atma — не о том, как вы взаимодействуете с окружением и влияете на него. Она прежде всего о том, как это окружение влияет на вас. Это игра о слиянии внутреннего и внешнего миров в одной впечатляющей истории. Мы надеемся, что удовольствие, полученное игроком, не будет сводиться только к онемевшим пальцам." Словом, расслабьтесь и получайте удовольствие. Вопрос один — хватит ли таланта разработчикам, чтобы мы это удовольствие получили? Похоже, что да — проект выглядит весьма симпатично и перспективно.

Шон Мейнард, президент и председатель правления Vinayak, много и охотно говорит о своей фирме, хотя и в несколько выспренних выражениях: "Винаяк — древний бог знаний и мудрости. Это создание, превращающее четырехмерное пространство-время в миры мифического прошлого, таинственного настоящего и непредсказуемого будущего для того, чтобы создавать 4D игры. Четырехмерные игры — это интерактивное окружение, которое насыщает чувства, захватывает изображение и пробуждает мудрость веков в каждый момент игры.

Основанная в 1999 году как университетская группа компьютерной анимации, Vinayak Computer Entertainment привлекла ведущих профессионалов отрасли, инвестиционный капитал и академические знания с целью изменить современные компьютерные игры.

Выросшая из академической среды (американский университет MUM), компания создала первую игру, названную Atma, проработав множество древних текстов, с тем чтобы перенять ощущение цельного восприятия мира, и в то же время использовав последние интерактивные медиа-технологии."

От себя добавлю, что именно такое учебное заведение, как расположенный в Индианаполисе Maharishi University of Management (обратите внимание на название!) с ориентацией на индийскую культуру и медитацию как средство образования, и могло породить подобный проект.

Осталось добавить немногое. Бета-тестирование началось в январе. До выхода игры планируется выпуск демо-версии. Издатель пока не объявлен, а потому обещанный срок релиза — весна 2002 — пока под вопросом. ■

Будем ждать?

Американские Myst'островцы добрались до индийских мифов. Результат — восточная мудрость, преподнесенная при помощи крутого западного движка.

Процент готовности: 80%

Q-Tuzoff (chaingun@mail.ru)



Deadlands

Жанр:	RPG
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Headfirst Productions
Похожесть:	Neverwinter Nights, Alone in the Dark 2
Дата выхода:	2003 год
Системные требования	не объявлены

В наше время тема Дикого Запада эксплуатируется столь же нещадно, как и линия "Звездных войн" или третьей мировой войны. Но мне известна лишь одна по-настоящему хорошая игра про ковбоев, кольты и кровь: тактическая стратегия Desperados. Остальные посредственно-отстойные игрульки были либо квестами, либо adventure. Но недавно молодая компания Headfirst Productions анонсировала RPG, действие которой разворачивается как раз в Америке конца XIX века. Судя по имеющимся (хоть и довольно скудным) сведениям, Deadlands будет второй хорошей игрой на тему Дикого Запада.

Гости из прошлого

1868 год, США, штат Калифорния, период Гражданский войны. Жизнь идет своим чередом, но в один день все переворачивается с ног на голову: происходит грандиозное по своей разрушительности землетрясение, которое уничтожает все за тысячу миль вокруг. Все бы ничего, но землетрясение вызвало раскол одной из гор, а внутри нее оказался... неизвестный минерал явно внеземного происхождения — так называемый ghost rock. Этот минерал — ценнейшее топливо, которое дает в сотню раз больше энергии, чем распространенный в то время уголь. Естественно, на него тут же кладут глаз различные корпорации и даже посылают туда первые разведотряды. Но все экспедиции становятся жертвами Reckoners — жутких монстров, появившихся сразу же после катастрофы. Они олицетворяют собой абсолютное зло, и скала, из которой они выбрались на свет, была их древней тюрьмой. Эти твари плодятся с устрашающей скоростью и начинают представлять очень серьезную угрозу для всего человечества. Вы — единственный человек, способный объединить силы людей против этой заразы.

Deadlands основана на одноименной настольной системе от компании **Pinnacle Entertainment** (см. врезку), и сюжет компьютерной игры идентичен сюжету настольной. Значит, не сюжетом решили зацепить нас разработчики. Тогда чем?

В первом же интервью глава проекта **Симон Вудраф** пообещал, что в игре будет великолепная атмосфера вестерна-ужастика. Странное сочетание, не находите? Тем не менее, **Alone in the Dark 2** успешно доказал, что даже на Диком Западе можно не только кататься на лошадях и палить из кольтов, но и опасаться темных закоулков и драться за свою жизнь с кровожадными монстрами. Кстати, о монстрах — вашими врагами в игре будут не только вышеупомянутые Reckoners, но и люди, решившие использовать чудесный минерал отнюдь не в мирных целях.



▲ Добро пожаловать в Мертвые Земли, приятель.

Ghost rock будет использоваться в игре и как денежное средство, и как необходимый компонент для оружия. Правда, о последнем его предназначении толком ничего не сказано — то ли пушки им заряжать, то ли барабан кольта смазывать...

Не обойдется и без различных средств передвижения — вам предоставят возможность покататься на лошадях и даже на паровозе.

Настольная система Deadlands

Несколько лет назад компания Pinnacle Entertainment (www.peginc.com) решила создать собственную настольную систему, которая была бы не похожа ни на какую другую. Решили — сделали, причем с немалым успехом. И по сей день эта компания выпускает неплохие игры, пользующиеся у буржуинов большим спросом. На данный момент к выходу готовятся настолки Deadlands: The Great Weird North, Deadlands: Dodge City, Hell on Earth: City of Sin. А сколько игр уже выпущено... Остается лишь радоваться за подобные успехи компании и надеяться, что Deadlands для PC не уступит по качеству настольным Deadlands.

Куда же без них на Диком Западе... Интересно, а ограбления паровозов на лошадях — не планируются?

Шаманы мертвых земель

Система магии в Deadlands взята не с потолка и не является абстрактной, как в большинстве ролевых игр. Она ведет происхождение от... шаманских заклинаний северо-индейских племен! Таким образом разработчики убили сразу двух зайцев — во-первых, логично встроили магическую систему в мир игры, а во-вторых, наконец-таки придумали хоть что-то новенькое — разбрасываться опостылевшими файерболами жуть как надоело.

И теперь о самом интересном: в игру будет включен генератор мира, подобный тому, что планируется в **Neverwinter Nights**. В его компетенцию входит не только создание ландшафтов, но и генерация квестов, оружия, предметов и прочего подобного. Разработчики клятвенно обещают, что это действительно будет генератор мира, а не генератор бреда. Так, по их словам, игру можно будет проходить хоть стократно — и даже каждый раз встречать новых NPC! В это очень хочется верить, однако после "супергенератора" из **Diablo** верится как-то с трудом...

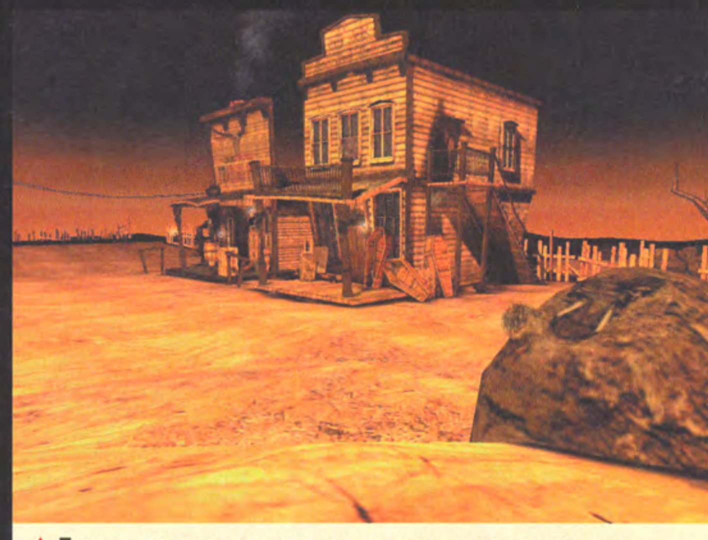
А теперь расскажу о том, что либо взбесит, либо обрадует всех фанатов **Arcanum**. В **Deadlands**, как и в упомянутой игре, антураж и быт Дикого Запада сочетается с футуристическими для тех времен технологиями и исследованиями. С помощью минерала ghost rock наука способна творить настоящие чудеса — это вещество не подчиняется законам физики и обладает огромным энергетическим потенциалом. Таким образом, в игре будут присутствовать различные футуристические виды оружия и предметы.

Что касается игровых классов, то на данный момент объявлены следующие: "стандартный" ковбой а-ля Джон Купер из **Desperados**, "охотник за головами", священник (!) и даже "женщина легкого поведения" (!!!) (тоже взято из **Desperados**, видимо). Интересно-интересно, ничего не скажешь, тут только для полного счастья некроманта не хватает... Всего в игре будет 12 классов — количество, замечу, вполне приличное.

Уж и колючая проволока

Deadlands тщательно затачивается под многопользовательскую игру через Интернет. В ней можно не только создавать собственные партии, но и объединяться с другими партиями, воюя как против монстров, так и против оппонентов в мультиплеере. Самые лучшие партии и кланы, естественно, будут вывешиваться на доску почета. Что еще порадовало — так это заявление разработчиков, что игра не так уж и требовательна к скорости коннекта.

На последний вопрос, — "так на что же это будет похоже?", — **Симон Вудраф**, ничуть не стесняясь, ответил: *"Скорее всего, на **Fantasy Star Online** (онлайновая ролевка под Dreamcast) — вы будете поражены масштабами и возможностями этой игры; на **Counter-Strike** — при встрече с врагом вам надо будет действовать более чем оперативно и технично; на **Final Fantasy** — почему, увидите сами"*. Э-э, какая гремучая смесь получается!.. Ну да ладно, лишь бы все это было ладно подогнано, а не напоминало ракету с синхрофазотроном из одного славного анекдота.



▲ Держу пари: за окнами на втором этаже кто-то есть.

Старые песни о неглавном

Как гласит старая истина, "графика в ролевике не главное". Но в эпоху мощных видеокарт и сверхбыстрых процессоров разработчики осознают, что народу нужен не только хлеб, но и зрелища. Ребята из **Headfirst** явно учли этот факт — стоит взглянуть на скрины. Моделей монстров и персонажей вы там пока не увидите (игра на САМОЙ ранней стадии разработки), но качество прорисовки окружения просто феноменальное.

Разработчики обещают не только огромные и красивые открытые пространства, но и высокохудожественные подземелья, салуны и жилые дома, не уступающие в детализации любому современному 3D Action. **Вудраф** долго перечислял такие достоинства движка, как "реальная" вода и небо, скелетная анимация, динамическое освещение и т. п. Камеру можно переключать на вид от третьего либо от первого лица — а для жанра RPG это редкость.

Deadlands, кстати, разрабатывается на том же движке, что и ужастик **Call of Cthulhu**, о котором мы писали несколько месяцев назад.

Звук и музыку **Симон Вудраф** пообещал отменные: *"Мы считаем, что музыка — важнейший атрибут "атмосферной" игры — такой, как **Deadlands**"*. Я уже чувствую, как развеселое кантри будет, медленно затихая, сменяться зловещим гулом ветра в заброшенных зданиях, а в особо опасных местах слуха коснутся протяжные, низкие ноты. Неужели у **Alone in the Dark 2** наконец будет достойный преемник по части атмосферы?



▲ Отличное освещение! (если не в "Фотошопе" сделано, конечно).

Ждать или не ждать?

Конечно, тут закрадывается сомнение — а не будет ли **Deadlands** фэнтезийным шутером вроде **Legends of Might & Magic**? Если судить по описаниям **Вудрафа**, она смахивает именно на тактический экшен с элементами RPG. Но, в любом случае, — где вы еще увидите "даму легкого поведения" на лошади и с пушкой Гатлинга за спиной? ■

Будем ждать?

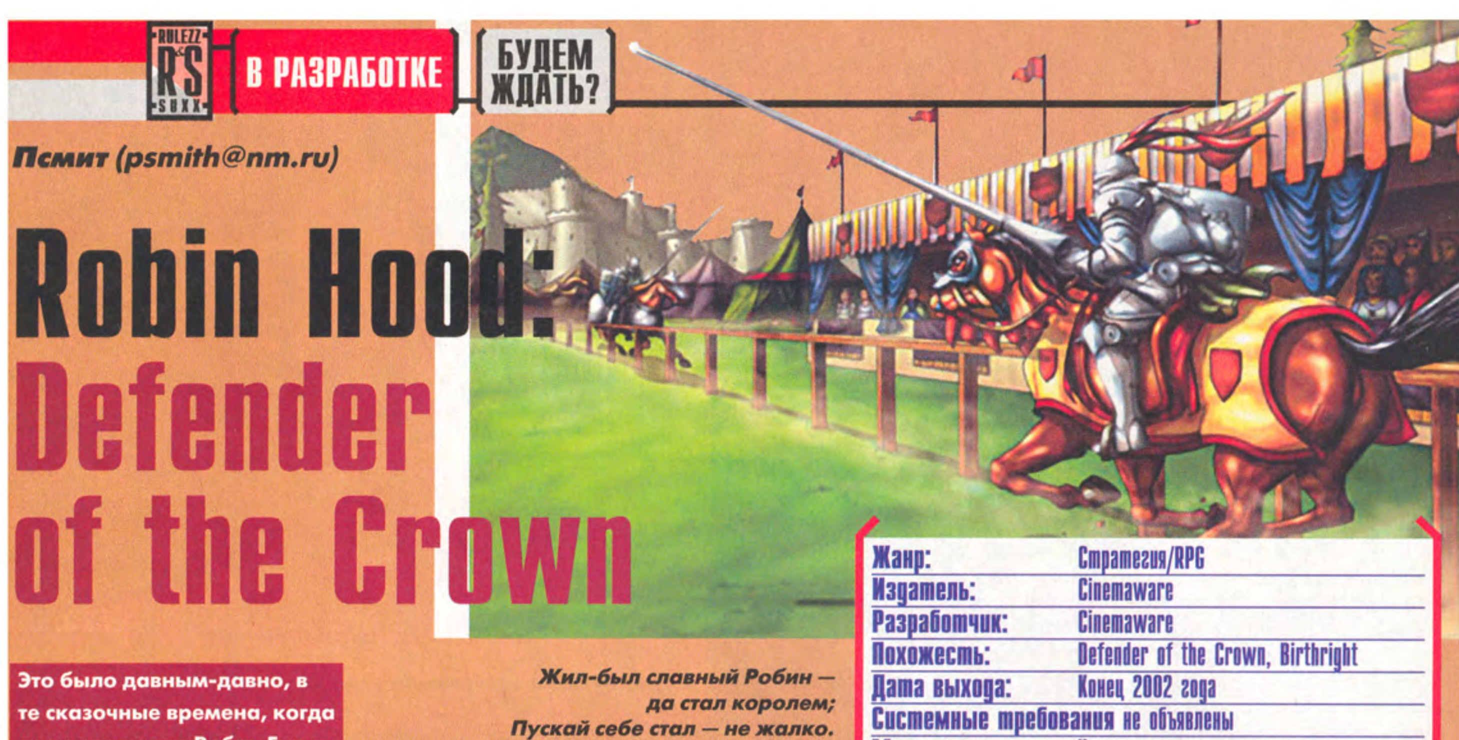
Все те же ковбои, кольты и кровь — но в непривычном антураже вестерна-ужастика с налетом фантастики.

Процент готовности:

20%

Псмит (psmith@nm.ru)

Robin Hood: Defender of the Crown



Жанр:	Стратегия/RPG
Издатель:	Cinemaware
Разработчик:	Cinemaware
Похожесть:	Defender of the Crown, Birthright
Дата выхода:	Конец 2002 года
Системные требования	не объявлены
Мультиплеер:	Неизвестно
Сайт игры:	www.cinemaware.com/robinhood_main.asp

Жил-был славный Робин —
да стал королем;
Пускай себе стал — не жалко.
А нам от того, что корона при нем,
Не холодно и не жарко...
В.Карасев

Это было давным-давно, в те сказочные времена, когда по земле ходил Робин Гуд и его веселые молодцы в зеленых дискетах...

В те времена, когда компьютеры были большими, люди еще не знали некоторых непреложных истин. Например, такую, что компьютерной игре положено относиться к одному из жанров. В крайнем случае — к двум. И игры писали, в простоте душевной минуя все эти условности.

Одну из таких игр пытаются сейчас оживить. Стоит ли она свеч?

▲ **Вот так выглядел турнир в VGA-версии старой игры. Вполне достойно, кстати...**

Не мышонок, не лягушка...

Один из "родоначальников" русских статей по компьютерным играм, господин Водолеев, помимо привычных нам жанров выделял еще один: эпические игры. В наши дни в этом направлении почти никто не работает, но, как ни странно, не потому, что идея себя изжила. Просто конкурировать со старыми играми оказалось слишком сложно. Сид-мейеровские Pirates! до сих пор не покидают насиженных мест на винчестерах тех машин, которые еще способны запустить старинный шедевр (великий Сид в те времена баловался "хакерскими" приемчиками, и в новых условиях работа этой игры не вполне предсказуема). А вот ее римейк, Pirates! Gold, почти забыт...

Что же это такое — эпическая игра?

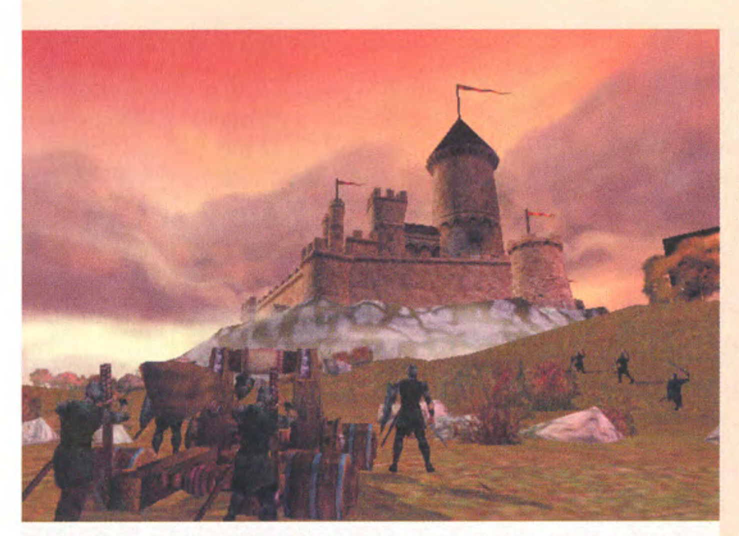
Сейчас ее назвали бы смесью ролевого и стратегического жанров. Игрок управляет одновременно героем, который самолично сражается на рыцарском турнире, берет на абордаж вражеские суда или беседует со встречным мудрецом, — и славным воинством, которое тем временем, как положено, рубит врагов. Стратегия — но такая, в которой нам приходится действительно играть за командира своих бойцов, а не только отдавать приказы. Жизнь вождя не сводится к передвижению фишек по карте...

А может быть, правильнее говорить не о помеси, а о "симуляторе предводителя". Или назвать как-то еще. Однако главное несомненно: эпическая игра — самостоятельный жанр.

В последние десять лет новинки в этом жанре — великая редкость. Можно вспомнить Birthright, еще пару не слишком заметных проектов — и все. Может, и впрямь расхолодили разработчиков не слишком блестящие продажи римейков. Но уж точно не пропал интерес к идее: иначе непонятно, почему игроки все еще время от времени возвращаются к шестнадцати-, а то и четырехцветным игрушкам "минувших дней". К Pirates!, War in the Middle-Earth (а здорово было бы сотворить ее римейк — под фильм "Властелин колец"...) и, конечно, Defender of the Crown.



▲ **А вот так — теперь...**


▲ Увидев такую твердыню, начинаешь сомневаться в своих осадно-стратегических талантах.

Былое и грядущее

Defender of the Crown вышла полтора десятилетия назад, во времена компьютера Amiga и графического адаптера CGA. В 1991 году ее разработчик, фирма Cinemaware, прекратила свою деятельность. Сейчас она возрождается из пепла — с новой "ролевой стратегией в реальном времени", эпической игрой Robin Hood: Defender of the Crown. Без порядкового номера.

Великая игра прошлого была симулятором жизни вовсе не Робин Гуда, как можно подумать по названию. В роли одного из, простите за выражение, крупных феодалов — например, отца Айвенго, достославного Седрика Сакса — нам предлагалось заняться объединением раздробленной Англии. Я не случайно упоминаю "Айвенго": именно этот знаменитый роман и лег в основу представлений фирмы Cinemaware о временах правления Ричарда Львиное Сердце.

Англия состояла из 19 территорий, которые можно было захватывать. Но не только командование армиями занимало время игрока. В духе эпического жанра нам предлагалось, к примеру, самолично усесться в седло и сразиться на рыцарском турнире.

Ну а славный Робин был всего лишь одним из возможных помощников. Вместе со своей ватагой бравых лучников он мог здорово помочь в нашей благородной миссии. А мог и не помочь.

А вот в новой игре именно Робин — главное действующее лицо. Правда, задачи ему достаются какие-то странные, немного несвойственные, что ли.

Целей в игре четыре. Одна — главная: отобрать власть у злого принца Джона. Интересно, кому эту власть предполагается вручить? Неужто хозяин Шервудского леса должен самолично осквернить своим простонародным задом трон? Версия о его благородном происхождении, кажется, никем, кроме Дюма, не поддерживается...

Можно предположить, что Ричарду; но одна из трех "дополнительных", *необязательных* целей — выкуп из плена (а в одной из статей — даже похищение!) этого самого Ричарда. То есть, как ни крути, а Львиное Сердце может продолжать биться в темнице. И что тогда? Возрождать саксонское королевство, как грезил Седрик Сакс?

Есть и еще две необязательных цели: спасти Мэрион из застенков принца Джона и... объединить Англию. Вот так-то.


▲ Защитники отстреливаются! Огненными стрелами!

Мечи и орала

Но в наши дни ограничиваться девятнадцатью территориями както несолидно, правда? Мы и не будем: каждая из провинций (разумеется, изображенных в полном 3D, как же иначе!) разделена на много маленьких, которые, в свою очередь... м-да. Территория — основной ресурс в игре.

В начале игры за эти земли воюют шесть генералов, вы — один из них. Контролируете — пока — две провинции. Столько же, сколько и принц Джон. Ничего себе — Шервудский лес!

В оригинальном Defender of the Crown очень много значили герои, именные персонажи, которые могли присоединиться к вам, а могли — к кому-то еще. Здесь они, конечно же, тоже есть. При этом годятся они для разного: Уилл Скарлет воодушевит войска, Мэрион соберет ценные сведения, а Малютка Джон поможет в драке. Что забавно: все эти герои могут оказаться недовольны вами, например — если вы их слишком редко задействуете, и в результате покинуть ряды вашей армии...

Кроме того, они, похоже, страстно любят попадать в плен. Чуть ли не половина оригинального робингудовского цикла посвящена спасению из тюрьмы очередного верного товарища; здесь разработчики следуют канону. Спасение Мэрион — одна из главных целей, ну а извлечение из цепких лап шерифов прочих веселых ребят — обычные будни всякого уважающего себя Робин Гуда.

Все эти вояки, а равно и ваши противники, обладают личными чертами. Это вызывает закономерный вопрос — присутствует ли в игре дипломатия? Присутствует, отвечают разработчики, но в подробности не вдаются. Только рассказывают, как сильно меняют дело персональные пристрастия врагов и союзников.

В баталии вам не дадут самолично управлять каждым лучником: надлежит составить план боя и следовать ему. В процессе можно только отдавать глобальные приказы, вроде "держаться" или "окружать врага". Бой — как и вся игра — идет в реальном времени, и события на время битвы не останавливаются. Можно продолжать отдавать "глобальные" приказы.

Эпической игре, однако, помимо стратегии, положена разумная доля личного действия, по-современному — элементы action. Никуда не делась возможность участвовать в рыцарском турнире (надеюсь, все же не для Робина, а для примкнувших к нему рыцарей?!), разумеется, присутствуют состязания лучников. Предполагаются и шпионские миссии по тайному проникновению во вражеский замок. И, безусловно, можно сразиться с противником на мечах! И это будет, конечно, трехмерная дуэль, с выпадами, финтами, парированиями... В старых эпических играх бои можно было порой выигрывать, давя на одну-единственную кнопку. Теперь, конечно, все совсем не так. Бой должен быть кинематографичным; помимо вас и соперника, участвует окружение, предметы обстановки. Как и положено в кино, на голову врага следует уронить канделябр!

Роль осадных мероприятий тоже было решено усилить. Куда же в современной игре "про средневековье" без катапульт! На самом деле их применяли в жизни куда реже, чем в играх, а уж использование их в полевом сражении (Robin Hood предлагает и такую возможность) — дело почти небывалое. Но стандарт есть стандарт...

Впрочем, взять замок — дело хитрое, и стоит эта операция больших потерь. Зато и приз — выше, чем при другом способе действий. Например, часть армии защитников замка перейдет под наше начало.

Не стану много распространяться о графике. И так понятно, что она выполнена на уровне. Хотя... если бы мне кто-нибудь дал скриншоты турнира и сказал, что это — *игровой* экран из стратегической игры, я бы, наверное, не поверил. Я тоже отвык от мысли, что в наши дни можно сделать настоящую эпическую игру.

Разработчики клянутся, что все, что "работало" в предыдущей игре, останется и в новой. И что они только расширили и дополнили ее. Конечно, поклонники древнего Defender of the Crown жаждут увидеть все то же самое, только краше и больше. Но я буду оптимистом и понадеюсь, что мы увидим не просто больше, чем было, но и лучше.

Конечно, в сценарии прослеживаются явные следы "мыла", но мы привычные, как-нибудь переживем. Главное — не дать "элементам action" съесть всю игру, как это частенько случается, и сделать ее "action с элементами стратегии". Но я почему-то верю Cinemaware. Пусть будет рука их тверда, и шпоры не дрожат! ■

Будем ждать?
Единственная в наше время игра, где надо прожить всю жизнь своего героя — от баталий до переговоров и турниров.

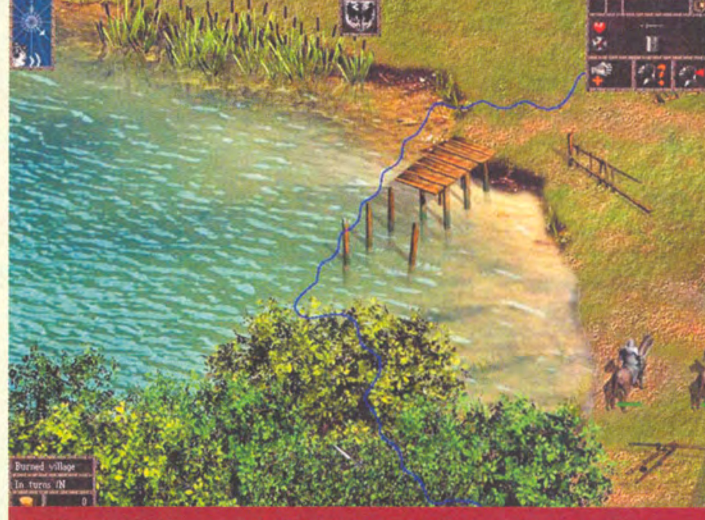
Процент готовности:
80%

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Knights of the Cross

Жанр:	Походовая стратегия
Разработчик:	Freemind
Издатель:	Cenega
Похожесть:	Warhammer: Dark Omen, Lord of the Realms
Дата выхода:	Середина 2002 года
Необходимо:	PII-266, 64Mb, 8Mb 3D уск.
Рекомендуется:	не объявлено
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.knights.cenega.com

Историю нужно знать, любить и непременно уважать. История — это наше все, даже когда дело касается такой, казалось бы, неисторической вещи, как компьютерные игры. Знаете ли вы, например, что после ошеломляющего успеха "Казаков" на бывшей 1/6 части суши в школах резко повысилась общая успеваемость по предмету "отечественная история"? О сверхпопулярности Age of Empires по ту сторону Атлантики тоже никогда не задумывались? А зря, зря. Польская девелоперская команда Freemind быстро почувствовала золотоносную жилу и в самое ближайшее время готовится обрадовать нас масштабной исторической энциклопедией по позднему средневековью — стратегией Knights of the Cross, игрой, приятной во всех отношениях.



▲ Водная рябь — твердая пятерка, остальное, увы, тянет не выше чем на четыре. Но с плюсом.

Мир глазами Сенкевича

Нобелевский лауреат **Генрик Сенкевич** в начале прошлого (уже) века написал исторический роман "Крестоносцы" — о вторжении тевтонских рыцарей (непременно см. нашу познавательную врезку) в Польшу. Детальные описания традиций и обрядов, политических интриг и масштабных сражений как нельзя лучше подошли в качестве основы для добротной стратегической игры, которой и собираются стать **Knights of the Cross**. Никаких "рашей", никакого "натурального хозяйства". Только сражения, только тактика и смоделированные с точностью до последней заклепки латы рыцарей XV века.

Как следствие такого сверхсерьезного подхода — в **Knights of the Cross** нет ни малейших признаков "аркадности", никакого real-time. Все серьезно до невероятия. Игра будет проходить в исключительно походовом режиме, причем не в модном ныне continuous turn-based а-ля, простите, **Baldur's Gate**, а в самом настоящем, классическом, почти что **X-Com**'овском. Вот мы и подошли к главной части нашего повествования...

Общая неторопливость геймплея открывает целый кладезь всевозможных тактических наворотов и ухищрений. Каждый из многих сотен подведомственных бойцов, от рыцаря княжеских кровей до чумазого оруженосца с палкой-копалкой вместо пики, может похвастаться натуральными RPG-характеристиками. Сила, ловкость, выносливость коня (если дело касается конников), тип и степень изношенности доспехов, храбрость и даже воля к победе. Последние два параметра особенно интересны в плане боевой тактики. Не стоит удивляться, если наряженная в латы банда баварских пивоваров кинется наутек, едва завидев на горизонте вражьи баннеры, а какой-нибудь приблудный Айвенго с явно зашкаливающим параметром "чувства долга" в одиночку бросится на хорошо укрепленную польскую фалангу.

Интересные добавки к геймплею ожидаются также на фоне сильно разрекламированной разработчиками "системы реалистичного моделирования ландшафтов и погодных эффектов". Вся реалистичность этого моделирования заключается в полной отмене всяческих условностей. То есть, например, во время дождя ваши бравые рыцари имеют все шансы увязнуть в непролазной грязи на проселочных дорогах польского княжества и ежесекундно норовить вылететь из седла во время стремительной кавалерийской атаки. То же и с остальными природными напастями: сильный ветер сносит выпущенные стрелы, сугробы замедляют продвижение ваших армад, а вьюга заметает следы. Пробираясь сквозь дремучие леса, конница заметно теряет в мобильности, а оказавшись на тонком весеннем льду, крестоносцы почти наверняка повторят бесславный подвиг своих ливонских коллег с Чудского озера.

От Баварии до Пскова

Кстати, об озерах. Изображение водной глади или сочных весенних лугов получилось у **Freemind** на "отлично", тогда как модели действующих лиц вышли, скажем так, слегка утрированными. При максимальном увеличении спрайтовые конники напоминают некрупную собаку, а при минимальном — раскормленную божью коровку. Впрочем, разработчики обещают снабдить каждую из этих божьих коровок оригинальным набором кадров анимации и озвучить сотней различных голосов с уче-



▲ Мне определенно нравятся здешние крепости. Осадим, тов. Бендер, давайте осадим!..

Историческая справка

Крестоносцы — самый знаменитый католический духовно-рыцарский орден времен крестовых походов. Состоящий исключительно из германцев, орден был основан бременскими паломниками в 1190 году и продолжает свое существование до сих пор(!). Буквально за сто лет из маленькой группы защитников госпиталя св. Марии в Иерусалиме орден разросся до такой степени, что его военные силы начали серьезно беспокоить не менее знаменитых коллег — тамплиеров и госпитальеров. Впрочем, после начала Северного крестового похода XIII в. крестоносцы перенесли свою деятельность в Восточную Европу и после основания тевтонского княжества на территории современной Прибалтики начали серьезно угрожать независимости Восточных земель.



В последующие столетия орден "христианизировал" все побережье Прибалтики от Померании до Финского залива, преграждая Польше, Литве и России жизненно важный выход к Балтийскому морю. Тевтонцы предпринимали многочисленные набеги на славянские земли, доходили даже до Пскова и Новгорода, но оказать решительный отпор захватчикам удалось только после объединения Польши и Литвы в XIV в. Совместными с русской армией усилиями союзники разбили тевтонцев в Грюнвальдской битве, а в 1466 году после завершения Тринадцатилетней войны Тевтонское княжество перешло под польский контроль.

В качестве католического дворянского союза орден существовал вплоть до прихода в Восточную Европу Наполеона и был восстановлен спустя почти сто лет в 1918 году высочайшим повелением папы Пия XI, превратившего некогда богатейшее военно-религиозное братство в одну из обычных священнических католических ветвей Ватикана со скромной резиденцией в Вене.



▲ Видите менюшку справа? Это и есть местное RPG.

том всевозможных национальных и местных диалектов.

За пределами сражений нас ожидает некая "глобальная" экономическая система, в несколько измененном виде заимствованная из стратегических игр серии Warhammer. За успехи в ратном деле мы будем получать дополнительные средства от Великого Магистра ордена, которые можно будет потратить на покупку новых войск, найм опытных командиров или обучение личного состава. Причем степень вознаграждения зачастую зависит от сложности и "политической значимости" того или иного сражения, так что за удержание стратегически важной крепости полагается щедрая награда, тогда как за разграбление какого-нибудь периферийного хутора хитрый магистрат ограничится максимум устной благодарностью.

Всего в игре планируется две крупномасштабных кампании, около пятидесяти миссий за каждую из воюющих сторон, плюс двадцать многопользовательских карт и даже редактор миссий и ландшафтов, обещающий значительно продлить срок обитания Knights of the Cross на наших жестких дисках. Переломным моментом в кампании как за поляков, так и за германцев станет знаменитое Грюнвальдское сражение — по значимости для того исторического периода что-то вроде нашей Бородинской битвы. Пятнадцатого июня 1410 года крестоносцы потерпели от польско-русско-литовской коалиции самое сокрушительное поражение за всю историю существования ордена, так что Knights of the Cross дает уникальный шанс восстановить попранную историческую справедливость и расширить границы тевтонского магистрата до самого Новгорода... Или же наоборот, упредить создание Речи Посполитой и за пять лет покорить всю Западную Европу. Эпичность, знаете ли, ощущается.



▲ Последние приготовления перед решающим штурмом мельницы тевтонскими донкихотами.

Восток-Запад

Непреодолимый разрыв между Востоком и Западом всегда беспокоил лучшие умы человечества. Польша — современное западное государство с глубокими восточными корнями, так что мы уверены, что никто лучше Freemind не сможет занимательно поведать нам, славянам, о европейском средневековье. Попробуйте отнестись к Knights of the Cross как к чему-то большему, нежели просто очередная "стратегия с рыцарями", и вы сразу поймете всю важность этой игры. Кроме шуток! Восьмисотлетняя летопись ордена крестоносцев достойна самого пристального внимания с нашей стороны, хотя бы по причине своей древности и величайшей исторической значимости. Ведь когда тевтонцы уже вовсю воевали с Саладином, грабили иерусалимские мечети и покупали фамильные замки в Венеции, по Руси в лаптях бродили бородатые ополченцы с рогатинами, а богатырь И. Муромец на Калиновом мосту устраивал приватные встречи Идолищу Поганому. Культурный разрыв, как видите, неслабый. Так что будем заполнять. ■

Будем ждать?

Уникальная интерактивная энциклопедия по истории тевтонского рыцарства, скрещенная с любопытной стратегической игрой.

Процент готовности:

80%

Medieval: Total War

Юрий Кузьмин
(ykuzmin@rambler.ru)

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Activision
Разработчик:	Creative Assembly
Похожесть:	Shogun: Total War, Lord of Realms 2
Дата выхода:	Конец 2002 года
Необходимо:	PII-300, 32Mb
Желательно:	PIII-500, 128Mb, 64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.totalwar.com

Medieval: Total War — это третья игра из серии Total War. Первой (1999 год) была шикарная пошаговая стратегия Shogun с real-time сражениями. Такое сочетание жанров привлекло внимание и задумчивых любителей "Цивилизации", и бесшабашных фанатов RTS.

Звезд полна

Проясню картину для тех, кто еще не.

Как и в **"Сегуне"**, в **Medieval** игроку предстоит в turn-based режиме планировать свою стратегию, размышляя над картой. Карта разделена на провинции, из одной провинции в другую передвигаются фигурки, обозначающие армии. В провинциях можно строить разнообразные здания, добывать ресурсы и, разумеется, нанимать или тренировать новых воинов.

Но когда две армии сходятся в битве, мы переходим на тактический экран с замечательной трехмерной местностью, с лесами, реками, мостами и замками, с многочисленными отрядами, прекрасной озвучкой и огромным числом параметров, влияющих на исход битвы.

Нам придется учитывать не только то, что с холма лучники стреляют дальше, но и то, что в дождь у них может отсыреть тетива и убойная сила луков резко упадет. Что в лес конницу лучше не пускать. Что пикейщики вряд ли устоят против меченосцев, но та же конница сквозь их строй не пробьется.

▲ Поверхность "условно трехмерная". Лошади спрайтовые. И скачут в ногу.

Подобное сочетание стратегической карты и real-time битв — не новость. Мы видели это в **Lord of Realms** и в **Lord of Realms 2**, и в **Lords of Magic**. Игры серии **Total War** отличаются просто отличным исполнением битв. И при этом стратегическая часть — тоже совсем неплоха.

Через год после появления **"Сегуна"** вышла вторая серия игры **Total War**. Она называлась **Mongol Invasion** и была скорее аддоном, чем отдельной игрой. Это и неудивительно: действие по-прежнему происходило в Японии, хотя и на три века раньше, и все нововведения оказались не более чем "эволюционными". Усложнилась дипломатия, возросла роль ниндзя (теперь они могли действовать и на поле боя) — и, пожалуй, все. Да и продавались обе серии вместе.

Со **"Средневековыми войнами"** история другая. В прямом смысле слова: теперь разработчики обратились к истории Европы с XI по XV век; точнее, не Европы, а Евразии. Войны Англии и Франции, разборки Папы Римского с германскими императорами, нашествие татаро-монголов, крестовые походы от первого до последнего и их неожиданный результат — завоевание мусульманами христианского Константинополя — все это нам предстоит пережить, переиграть и попытаться исправить в соответствии со своими предпочтениями хотя бы на экране монитора.

Что нового?

Как учат в средней школе, в те времена правящим классом были феодалы, и лишь изредка встречались оплоты свободы и демократии в виде вольных торговых городов. Но что отличало настоящего феодала? Правильно, замок. Да и города старались отгородиться от беспокойного внешнего мира стенами потолще.

Вот мы и подошли к основному отличию **Medieval: Total War** от **"Сегуна"**: роль замков в игре сильно возросла. Если в **"Сегуне"** штурм напоминал "Взятие Зимнего" из фильма Эйзенштейна (толпа красногвардейцев и революционных матросов, то есть самураев и ашигару, неслась через ворота, которые распахивались от первого пинка), то в **"Средневековой войне"** все будет намного сложнее.

Появились осадные машины — как требушеты с баллистами, так и артиллерийские орудия. Обещают, что одними лучниками при взятии замка не обойдешься. А машины — это намного более сложная тактика. Они медленные, беззащитны против вылазок — следовательно, бои станут разнообразнее и интереснее. Кроме того, стены и башни теперь можно будет чинить, в том числе и прямо во время осады.

Осады и штурмы замков — не единственное изменение. Много нового можно найти и в стратегической части. Уже в **"Сегуне"** мы столкнулись с ресурсами провинций. В одних можно было строить золотую шахту, а в других, наоборот, кузню. Здесь ресурсов станет больше, и часть из них будет просто необходима для создания "продвинутых" подразделений. Это, прежде всего, сера и уголь — то есть основные составляющие пороха. Селитры обнаружить не удалось (вероят-



▲ Смешались в кучу кони, люди, и вопли тысячи верблюдов слились в протяжный вой.

но, из-за способа ее добычи: в те времена основным источником ее были отходы жизнедеятельности домашнего скота). Усложнится управление населением провинций. Вместо двух религий **"Сегуна"** (буддизм и христианство) появится целых шесть сортов опиума для народа.

Интересно, что относительная сила разных видов войск в новой игре будет зависеть и от климата. Рыцарская конница быстро потеряет боеспособность в жаркой пустыне, но верблюдам в Шотландии тоже придется несладко. Климатические предпочтения будут сдерживать неограниченную экспансию игрока, заставят развивать захваченные провинции, с тем чтобы производить "тропические" или "арктические" виды войск. Относительные скорости родов войск на разных поверхностях (песок, трава, лес) также будут отличаться, и, возможно, нам удастся смоделировать в игре разгром ливонцев на Чудском озере.

Как играть?

Играть можно будет за двенадцать государств. Среди них Англия, Византия, Германия, Испания, Италия, Польша, Турция, Монголия Чингизидов, Франция и, что очень приятно, Россия. Непонятные "мятежники" из **"Сегуна"** превратились в набор "малых стран" — таких как Венгрия, Ирландия, Шотландия и другие. Играть за них нельзя, но участие таких NPC (Non-Playable Countries) делает игру, особенно дипломатическую ее часть, намного более разнообразной.

В качестве полководцев в **"Средневековых войнах"** будут выступать более 200 исторических персонажей, в том числе Ричард Львиное Сердце и Саладин, Тамерлан, Жанна д'Арк, Фридрих Барбаросса и даже Робин Гуд!

У разных стран будут свои особые подразделения, например шотландские горцы, бедуинские всадники на верблюдах, турецкие янычары, германские орденские рыцари, английские лучники и наши казаки. Всего — более 100 видов войск.

С казаками разработчики, конечно, сплоховали: все-таки казачество появилось несколько позднее. На Чудском озере, на Куликовом поле и даже при стоянии на реке Угре казаков еще как-то не наблюдалось. Будем надеяться, что к истории "родного края" ребята из **Creative Assembly** отнесутся повнимательнее, чем к нашей загадочной отчизне.

Вместе с тем, разработчики и не скрывают, что **Medieval: Total War** — это не учебник истории. Ведущий программист **Майкл де Плэнтер** говорит: *"Наш подход близок к голливудскому. Мы изучаем и забабахиваем в игру как можно больше интересных деталей и фишек, но ни в коем случае не ограничиваем себя реальными событиями. Если игра идет вразрез с историей — тем хуже для истории. Да, мы прочили шестифутовую стопку книжек и наняли пару профессоров — но только потому, что правдоподобные детали тактики, вооружения, исторические герои делают игру увлекательнее."* Сразу видно, не лыком он шит, этот **Майкл**.



▲ Стратегический экран. Каким он был, таким остался. И правильно: хорошее менять — только портить.

Преисполнившись мудростью веков, разработчики обещают поместить на диск с игрой целых четыре кампании. Три из них уже созданы: это Столетняя война, крестовые походы и нашествие татаро-монголов. О четвертой пока сведений нет. Сами кампании станут длиннее: на их прохождение понадобится около 70 часов реального времени.

Как и в предыдущих сериях **Total War**, в игре будет мультиплеер. Играть могут до 8 игроков. Есть и редактор сценариев и кампаний. После выхода игры разработчики обещают помещать на сайте не только новые сценарии, но и новые типы войск, которые можно будет подгружать в игру.

Движок

Движок игры остался прежним. Местность в тактическом режиме трехмерна (точнее, это "гнутая поверхность" — 2D плюс карта высот). Войска, как и раньше, — двумерные спрайты.

Разработчики обещают, что движок сможет поддерживать до 10000 воинов в битве. Зачем это нужно — непонятно; число отрядов в армии по-прежнему не превышает 16, а размер отряда по умолчанию — 60 человек. 60 человек, да на 16 отрядов, да на 2 армии — получается меньше 2000. Но 10000, конечно, звучит внушительней.

Вместе с тем требования к аппаратной части останутся весьма либеральными. 3D-ускоритель только желателен, при этом игра будет идти даже на Pentium 300 с 32Мб памяти. Правда, в такой конфигурации подтормаживание в бою будет заметно. Но на P-II 400 даже без 3D-ускорителя, как обещают разработчики, **Medieval: Total War** уже не будет нервировать игроков.

Как обычно, программисты обещают усовершенствовать AI. К этому (к обещаниям, а не усовершенствованиям) мы уже привыкли, но вот кое-что конкретное. Если большой отряд, отправленный по маршруту, встретит маленький отряд врага, то только часть бойцов задержится, чтобы уничтожить противника, а остальные пойдут дальше, выполняя приказ.

Когда?

Точная дата выпуска игры еще не определена. Разработчики говорят об осени, иногда о конце этого года. Если учесть, что задержка релиза на несколько месяцев становится практически общепринятой и даже выдается за маркетинговый ход, то поиграть в **"Средневековые войны"** нам удастся только следующей зимой. А уж в начале или в конце ее — это пока никому, в том числе и издателю, не ведомо. По крайней мере, **Activision** о сроках начала продаж молчит как рыба об лед.

Тотальные воители

Компания Creative Assembly — один из долгожителей игровой индустрии. Она была основана в Великобритании еще в 1987 г. На протяжении всех 15 лет деятельности ее возглавляет Тим Анселл. Первыми играми Creative Assembly стали симулятор гонок Stunt Car Racer и игры Shadow of the Beast и Microcosm. Настоящий успех пришел к компании в 1993 г., когда она перенесла на платформу PC удачный футбольный симулятор FIFA International Soccer.

Затем последовали еще несколько игр на тему футбола и регби, и, наконец, 16 июня 1999 г. появился он — "Сегун".



▲ Потрясающая политкорректность. Ну конечно, в XI веке в Уэльсе 15% иудеев прекрасно уживались с 15% мусульман и 27% зороастрийцев. Что вы там говорили о засилье христианства в средние века?

Будем ждать?

"Сегун" — это было круто. А "Сегун" на верблюдах в Ливане или с катапультами в Шотландии — круто вдвойне. Ждем не дождемся. Или дождемся? Но в этом году или только в следующем — пока неясно.

Процент готовности: 50%

Grand Theft Auto 3

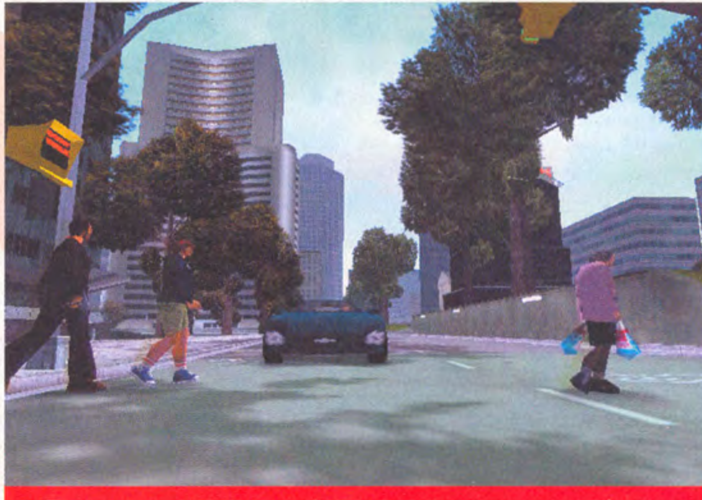
Антон Логвинов
(fx@igromania.ru)

Жанр:	GTA
Издатель:	Take 2 Interactive
Разработчик:	DMA Design Limited/Rockstar Games
Издатель в России:	Бука
Похожесть:	GTA 1/2
Системные требования	не объявлены
Мультиплеер:	не объявлен
Сайт игры:	www.rockstargames.com/grandtheftauto3

GTA в представлении не нуждается. Смелая разработка молодой английской команды Rockstar Games в далеком 1997 году перевернула с ног на голову всю игровую индустрию, ибо не было тогда в природе более дерзкого проекта, разом преступившего все моральные устои современного общества. Игра была ни на что не похожа и умело раскатывала сольные партии на низменных человеческих инстинктах. Только здесь можно было подойти к машине, постучать в окошко и выкинуть незадачливого водителя из уютного кресла, а затем самолично раздолбать его статысячедолларовую "Ламборджини Дьябло". Только здесь можно было поиграть "в догонялки" по городским улицам с охранниками правопорядка и набить морду любому встречному. Только здесь мы могли почувствовать все прелести тотальной анархии... Последовавший вскоре аддон, а затем и полноценный сиквел только усилили взрывной успех оригинала. Это позволило разработчикам собраться с силами для качественно нового рывка в рамках придуманной ими концепции.

Третье пришествие...

Оно, как вы, возможно, слышали, уже состоялось. GTA3 давно продается в виде версии для PlayStation 2 и бьет все мыслимые и немыслимые рекорды продаж. Официальные источники рапортуют о преодолении десятимиллионного (!) рубежа по количеству проданных копий. Для сравнения: Return to Castle Wolfenstein — один миллион, StarCraft — пять. Фактически, каждый второй владелец названной консоли имеет в своей коллекции GTA3. Rockstar Games оставили далеко позади такие мощные приставочные хиты, как Metal Gear Solid 2 и Final Fantasy X. Тут, конечно, стоит оговориться, что последние две игры вышли пока только в Японии и Америке, но все же перед нами свершившийся факт — торжество коренной PC-команды над общепризнанными приставочными фаворитами. Правда, вырисовывается и сторона медали — при таком раскладе Rockstar Games быстро перейдут от PC к консолям... В принципе, это уже произошло — GTA4 заявлен пока только как консольная игра. Но давайте не будем о грустном — поговорим лучше о том, что же нас ждет буквально через месяц-два.



▲ Давить или нет — каждый решает сам.

...в третьем измерении

Итак, приготовьтесь к возвращению в Liberty City — огромный мегаполис, который контролируют многочисленные преступные группировки. Здесь мы опять начнем все с нуля. С первой угнанной машины; первого звонка в телефонном автомате; первого заказа и первой похвалы босса... Но на этот раз все будет иначе — в полном 3D. Мало кто помнит, но первоначально игра так и называлась — GTA3D. Разработчики словно подчеркивали основное новшество проекта. Но, видимо, по ходу разработки игра настолько обросла деталями, что обозначать трехмерность как ее основное достоинство Rockstar не решились. И правильно. Почему? Сейчас поймете.

За основу GTA3 была взята серьезно переработанная концепция второй части, что вполне естественно. Основное новшество, которое позволит GTA сделать огромный шаг вперед по сравнению с его предшественниками, — сюжет. Да, вы не ослышались — игра перестанет быть набором разнообразных миссий, а обрастет настоящим "чиста братанским" сюжетом со своими героями, неожиданными поворотами и скриптовыми сценами. Естественно, миссии останутся доминирующей частью геймплея. Они станут



более интересными и разнообразными — во многом благодаря существенному расширению возможностей игрока по воздействию на окружающий мир, во многом — благодаря непропиваемому таланту дизайнеров (шутка ли — 80 разнообразных миссий?) Rockstar. Понятно, что не все 80 миссий будут "сюжетными" — как минимум половина из них отойдет в разряд "побочных", но цифра все равно впечатляет.

Еще одна новость — появление такого понятия, как "место жительства". У каждого уважающего себя автомедвежатника должна быть своя берлога. Чем круче медвежатник, тем круче у него берлога, и наоборот. Жилье послужит для игрока чем-то вроде убежища, где он может скрыться от особо заинтересовавшихся его личностью людей, зализать раны, а также записать степень своего продвижения по сюжету на жесткий диск. Подстава в том, что, заходя домой передохнуть, игрок каждый раз будет терять шесть часов игрового времени — а это нынче значит немало. Ведь если есть время, есть и понятие "время суток", а Liberty City ночью и Liberty City днем — два разных мира. Днем мы видим сотни спешащих по своим делам добропорядочных граждан, а ночью на улицы выползают отбросы общества, на "стрелки" выезжает мафия, и полиция усиленно патрулирует улицы.

Продолжая тему жилых объектов, хочется донести до вас радостное известие: в некоторые дома теперь вполне можно будет зайти и рассмотреть все изнутри. Можно было бы ожидать, что внутренности домов сделаны убого — ан нет, судя по скринам, все очень достойно:


▲ Главное — вежливо попросить.



▲ Полиция здесь долго не церемонится.

подробная (ну, относительно) архитектура, приятные текстурки... Думаю, разработчикам удалось передать чувство присутствия в большом городе. Конечно, немалую роль в этом сыграло пресловутое третье измерение, так как оно автоматически предъявляет бОльшие требования к детализации объектов.

Также из приятных мелочей обещают динамическую погоду — дождь, туман и тому подобные вещи. Говорят, красиво.

Четырех колес недостаточно

Машины всегда шли отдельным пунктов в разговоре о GTA. Впрочем, кто бы сомневался — игра-то про них, про автомобили. GTA3 в данном плане готовит нам немало сюрпризов. Начнем с того, что разработчики создали аж 50 (!) моделей авто, большинство из которых копируют реальные прототипы. И это немаловажно — ведь во втором GTA практически все катафалки были придуманы самими разработчиками и выполнены в стиле "ретро", что лично мне совершенно не понравилось. Более того, поступи так разработчики и на этот раз, игра потеряла бы солидную долю атмосферы — атмосферы живого города. Из приятных мелочей: в GTA3 мы будем передвигаться не только на разных авто, но и на более экзотических видах транспорта — к примеру, на водных катерах.

Процесс угона машины не изменился ни на йоту — он по-прежнему сводится к "подошел-вышвырнул-поехал". А вот реакция владельцев автомобилей на подобное действие станет более агрессивной. Обиженный автолюбитель вполне может погнаться за своим авто и, догнав, вышвырнуть незадачливого автоугонщика на проезжую часть, заодно проведя с ним воспитательную беседу на тему "как нехорошо угонять чужие "бимеры".

Наконец-то появилась долгожданная возможность стрелять, не выходя из машины! Не с помощью джеймсбондовских прибамбасов, как в GTA2, а просто высунув ствол через окошко. Для тех, у кого создалось впечатление, что из машины теперь вообще можно не выходить, разработчики приготовили сюрприз. В GTA3 есть скилл "бег"! Чем меньше игрок передвигается на своих двоих, тем медленнее бегает при необходимости. Нацепленные на пояс стволы также влияют на скорость передвижения. Кстати, стволов обещают аж 11 штук! В принципе, набор старый (пистолет, "узи", огнемет, ракетная установка и т.п.), но появятся и новые образцы, вроде снайперской винтовки. Кстати, она также обязана своим появлением тому, что игру перевели в 3D.

Появившаяся в GTA2 возможность зарабатывать деньги легально (например, развозя пассажиров на угнанном автобусе) получит логичное продолжение — вплоть до того, что можно, надев форму полицейского, арестовывать преступников и получать за это вознаграждение. Впрочем, мизерное, как и раньше.

Модель повреждения будет очень подробной. Каждое авто расчерчено на два десятка деформируемых зон, а отдельные детали вроде бампера при случае радостно расстаются с кузовом машины.



▲ Эх, такое бы — да в мультиплеер!

По старинке, в каждом авто установлен радиоприемник, который помогает игроку скоротать время во время поездки из одной точки города в другую. Неизвестно, как будут обстоять дела с PC-версией, но на PlayStation2 продолжительность звуковой дорожки измеряется более чем тремя часами! Думаю, мы, писишники, вряд ли такое услышим — одно дело DVD, и совсем другое — обычный диск в семьсот мегов.

Городские нравы

В заключение хочется сказать пару слов о графике грядущего шедевра. Думаю, ожидать сногсшибательной картинки все же не стоит, а вот на отметку "хорошо" вполне можно рассчитывать. Не будем все же забывать о гигантском масштабе игры — при таких объемах большего сложно ожидать. Системные требования еще не объявлены, но, надо думать, они будут довольно высоки.

Игра обещает быть очень зрелищной. Этому всячески способствуют различные виды камер, от первого/третьего лица до вида сверху (по старинке), а также физика а-ля Driver. В общем, особо не удивляйтесь, если во время погони к вам на хвост пристроится полицейский вертолет... ■

Будем ждать?
GTA3 не терпит ханжей и святош, а всем остальным — добро пожаловать в третье измерение тотального автотерроризма!

Процент готовности: 95%

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Когда я посчитал, сколько страниц занимает нынешний выпуск "Центра", мне стало страшно. Действительно страшно. Если все и дальше пойдет такими темпами, "Игроманию" скоро придется переименовать. "Игромания: В центре внимания" — как вам такое название? Ну вот, стихами заговорил. Впрочем, есть от чего. На следующих восьми-девяти страницах вас ожидает столько эксклюзива, что номер едва выдерживает напряжение. Еще один подобный материал — и журнал просто взорвался бы у вас в руках! Смотрите сами: сведения из первых рук об оружии в Unreal Tournament 2. Вести с Куликова поля, на котором разработчики Neverwinter Nights бьются за сроки релиза. С кем бьются? Как обычно, сами с собой. Зато они таки нашли нового издателя! Далее — самая последняя информация о Might & Magic IX. Последняя во всех смыслах — больше мы не будем писать в разделе об этой игре. Почему? Прочитавший — да узнает. И, наконец, последние несколько страниц "Центра" посвящены, как мы и обещали в прошлом номере, бета-версии WarCraft III. Двадцать пять тысяч знаков чистого эксклюзива! Наш автор неделю не спал, редко дышал и плохо питался — а все для того, чтобы как можно глубже зарыться в бету и дойти до самых ее внутренностей. Впечатления — потрясающие. Читайте, и да хранит вас Blizzard!

Олег Полянский, редактор

Unreal Tournament 2

Олег Полянский
rod@igromania.ru

Жанр: 3D Action
Издатель: Infogrames
Разработчик: Digital Extremes
Похожесть: Unreal Tournament
Дата выхода: Осень 2002 года
Системные требования
Не объявлены

Признаться, после написания превью для прошлого номера "Мании" я не ожидал, что новая информация по UT2 появится так быстро. Но благодаря недремлющему оку некоего Tycho с сайта Unreal Ops общественность получила возможность узнать, какие в игре пушки есть и как они стреляют. А стреляют они, доложу вам, ого-го как! Но обо всем по порядку.

А вот кому зайца?

Impact Hammer. Это оружие в первой части UT было предметом иронии многих игроков ("*смотрите, чувак с Impact Hammer'ом побежал, ха-ха*"). До тех пор, пока не обнаружилась замечательная возможность прыгать с помощью поршня и Jump Boots на не предусмотренную разработчиками высоту. А в одном из модов Impact Hammer приобрел свойство отражать энергетическое оружие — правда, при активации защитного поля игрок не мог двигаться. В UT2 разработчики сделали нечто подобное, и secondary fire для поршня выглядит именно как защитное поле.

Assault Rifle. Штурмовая винтовка работает по стандартным принципам. Primary fire — обычный автомат, secondary fire — подствольный гранатомет (раньше, напомню, эта функция принадлежала ракетнице).

Link Gun. Ближайший родственник этой пушки — Pulse Gun из UT. Primary fire — частые выстрелы сгустками энергии. Secondary — постоянно бьющий луч этой же энергии, который медленно высасывает здоровье/броню врага. Link Gun дает одну очень любопытную возможность. Трое коллег по команде могут "залинковать" свои пушки на одного из игроков, и его заряды обретут куда большую разрушительную силу. Правда, "линкующие" игроки в это время не смогут ни двигаться, ни защищать себя.

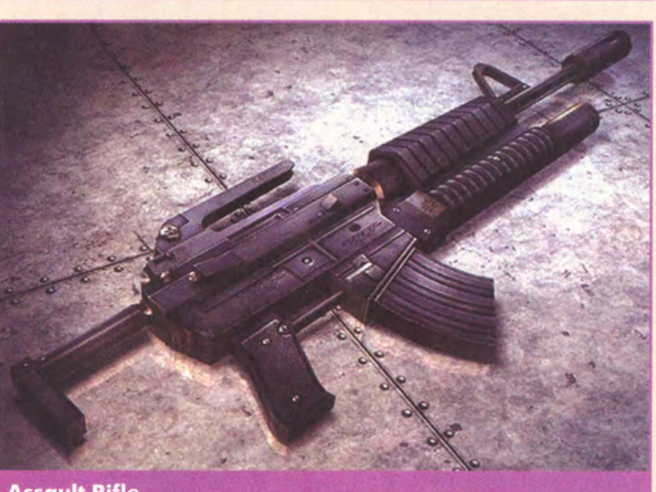
Shotgun. Это не тот шотган, к которому мы все привыкли. По принципу действия он больше всего напоминает ASMD. Стреляет энергетическим лучом; вторичный огонь — клубок энергии, который взрывается, если подстрелить его в полете этим самым энергетическим лучом. Словом, чистой воды ASMD.

Minigun. Пулемет как пулемет. В обычном режиме стреляет понятно как, в альтернативном — примерно так же, но в несколько раз быстрее и с меньшей точностью. Как и его собрат из UT, короче.

Flak Cannon. Флэк тоже мало изменился. Разве что ходят слухи о возможном уменьшении урона от primary fire. Ну и дизайн изменился, как видите.

Rocket Launcher. Теперь в альтернативном режиме огня в ракетницу можно "загрузить" три ракеты. Также с помощью правой кнопки мыши можно будет производить автоприцел. Primary fire все тот же — одна ракета.

Sniper Rifle. Снайперскую винтовку многие игроки в UT не то что бы не любили... они ее ненавидели! Особенно те, кто был в числе ярых противников кемперства. Зато сами кемперы души в ней не чаяли. Но теперь их темное ремесло станет куда более трудным и опасным. Снайперка в UT2 стреляет не пулями, а чем-то вроде молнии или лазерного луча. То есть кемпера всегда можно будет вычислить по яркому следу,



Assault Rifle.



Link Gun.



Shotgun.



Minigun.



Minigun.

протянувшемуся от него к мишени. На правой кнопке мыши, как и раньше, висит оптический прицел — но не обычный, а тепловой. Что очень поможет целиться на темных или заполненных туманом картах.

Любители супероружия тоже не будут обижены. В UT2 появится не только младший брат Redeemer'а, но и некая ионная пушка. Последняя доступна только на открытых картах — по той простой причине, что расположена она... на спутниках, болтающихся в космосе! Видимо, на картах с ионной пушкой будут специальные телепортеры, переносящие игрока на спутник. Надо ли говорить, что залп из такой пушки в случае попадания просто распыляет цель на молекулы?!

Что касается такого спорного предмета, как Translocator, то известно только, что в том или ином виде он таки будет присутствовать в игре. А вот в каком "том или ином" — знают только разработчики.

Digital Extremes не утверждают, что этот список оружия — окончательный, но как-то не верится, что он станет другим за оставшиеся до релиза месяцы. Так что — смотрите на картинки и предвкушайте! Пиф-паф. ■



Rocket Launcher.

Neverwinter Nights

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

Жанр: RPG
Издатель: Infogrames
Разработчик: BioWare
Похожесть: Baldur's Gate + Ultima Online
Дата выхода: Лето 2002
Системные требования:
Необходимо: PII-233, 64 Mb, 3D уск.
Желательно: PII-500

Опоздавшие Санта Клаусы приходят летом

Итак, наконец-то официальнейшая шишка из BioWare, Рэй Музика выдал пресс-релиз, в котором объявил то, слухи о чем давно и упорно бродили по Сети: дата релиза Neverwinter Nights в очередной раз переносится. Игра не вышла прошлым летом, не попала, несмотря на клятвенные обещания разработчиков, в новогодний мешок Санты, и теперь мы ждем сильно припозднившегося Санта Клауса грядущим летом. *"Пожалуйста, поймите, что мы обязаны представлять игры, которые закончены, доведены до блеска и готовы предстать перед миром"*, — говорит Музика. Похоже, долгострой становится нормой жизни.

Вторая новость — официально завершилась смена издателя. Сотрудничество с некорректно поведшим себя Interplay накрылось — BioWare его в землю закопала да пресс-релиз написала. А в нем сообщается, что теперь она будет дружить на благо всех геймеров мира с неслабой компанией Infogrames, которая и поможет выпустить NWN.

Играть пока нельзя, так хоть поговорим...

Тем временем, чтобы занять народ и поддержать интерес к официальным форумам игры, разработчики продолжают давать интервью с разнообразными описаниями грядущего игрового счастья. Некоторые из новых сведений по-настоящему любопытны. Вот что сообщил сопредседатель совета директоров BioWare Грег Зещук.

NWN, как известно, поддерживает как многопользовательский, так и однопользовательский режим. Продолжительность однопользовательской кампании 60 часов. Локаций будет больше, чем в самой Baldur's Gate. Интересно то, что на одном и том же сервере *"сложность игры может автоматически меняться в зависимости от числа участвующих игроков и их уровня. Поэтому на одной и той же карте и одинокий игрок, и прокачанная группа получат удовольствие от игрового процесса."* Основная (официальная) кампания также может быть пройдена либо в одиночку, либо в компании друзей.

NWN станет второй игрой, основанной на правилах третьей редакции D&D. Первой была Pool of Radiance, и ей не удалось добиться успеха. Однако Зещук считает, что *"благодаря аккуратной и скрупулезной реализации правил и, в то*



Утро в лесу. Вот только со светилом что-то странное: лучи явно исходят не от одного источника.


От Might & Magic до Summoner'а любимое дело приключенцев — прогулки по канализации.


Ход одной стычки. Красочная магия быстро решает дело.

же время, большим возможностям настройки, в том числе при выборе скиллов и способностей, NWN найдет путь к сердцам игроков."

Несмотря на заявления о полном перенесении в игру правил третьей редакции, престижных классов в **NWN**, по крайней мере в начале, не будет. Все ограничится базовыми классами. В то же время вместо отдельных способностей (Feats) можно будет выбирать целые их пакеты (Packages) — немного того, немного сего. Например, будет пакет "мечник, дерущийся обеими руками", содержащий все необходимые для этого способности.

Кроме рас, будут еще подрасы, например, Drow среди эльфов. Ваша подраса влияет на результат переговоров с другими героями, кроме того, у разных подрас могут быть разные особенности. Многочисленные портреты героев рисуются с учетом разнообразных пристрастий и предпочтений игроков. Так, созданы две схожие героини, Aribeth и Lara. Зечук сказал, что *"выбор между ними зависит от того, нравятся вам острые уши или нет"*.

Создателям серверов предоставляется полная свобода в определении правил. Однако они могут вносить ограничения по импорту героев и предметов с других серверов, например, ввести максимальный уровень героя или характеристики оружия. *"Это предотвратит читерство, когда герой качается в "тепличных условиях" на своем домашнем сервере, там же мастерит себе оружие с потрясающими характеристиками, а затем идет со всем этим нечестно нажитым добром участвовать в многопользовательской игре."*

И будет счастье каждому, но не для всех

Хотя разработчики **NWN** говорят об *"огромных игровых мирах"*, сейчас количество игроков на сервере ограничено шестьюдесятью четырьмя. Хотя **Зечук** считает, что это число может быть увеличено, уверенности в этом у него нет. Можно утешаться лишь тем, что речь идет об одновременно участвующих активных игроках. Так что на популярных серверах поговорка "спи скорей — твоя подушка нужна другому" снова может войти в моду.

Вместе с тем радует, что подгружать сами модули игрокам не понадобится. Все модули и описание игрового мира находятся на сервере, достаточно только соединиться с ним. Поэтому гейм-мастер может изменять мир (например, добавлять новые помещения) даже непосредственно во время игры.

Итак, сервера будут маленькими, поэтому их должно быть много. Здесь вся надежда на игроков, которые, как считают в **BioWare**, начнут клепать собственные миры со скоростью конвейера. Но будет ли инструментарий для создания уровней понятен людям без опыта программирования? Некогда компания **Nihilistic**, как и **BioWare**, тоже говорила об удобстве работы с инструментарием для **Vampire**. Но на деле лишь очень немногим удалось разобраться в том, как создавать свои уровни и модули.

Зечук говорит, что он *"плохо знаком с **Vampire**, но инструментарий для **NWN** действительно прост — игроку понадобится лишь знание того, как обращаться с point&click интерфейсами. Пользователь просто рисует локации, ему не надо думать о том, как стыкуются полигоны. Монстры и оружие также создаются кликаньем и перетаскиванием"* (из цитаты непонятно, можно ли рисовать своих монстров или их можно лишь собирать из заготовок). Вместе с тем в игру можно будет импортировать монстров, предметы и музыку, созданные при помощи других средств разработки. Каких именно — не уточняется.

Разработчики говорят, что для создания простого уровня для рубиловки (hack'n'slash) требуется всего лишь несколько минут. Но в то же время можно спроектировать и очень большой уровень с развитым сюжетом. И совсем не обязательно начинать знакомство с инструментарием **BioWare** с изучения языка сценариев — к этому можно прийти позднее.

Один из разработчиков, **Трент Остер** (кстати, небольшого роста и с огромным носом), терпеть не может гномов. Это иногда даже приводит к дискриминации гномов среди других рас. Сам **Трент** объясняет это так: *"Давным-давно я играл в настольную ролевую игру по D&D. И в нашей команде оказался игрок-неудачник, выбравший себе амплуа гнома-иллюзиониста. Мы тратили часы, слушая его занудные описания жалких иллюзий и планировавшихся эффектов (реальные эффекты разительно отличались). Мы столько раз спасали его бесполезную задницу, что нас уже просто тошнило от любого упоминания о гномах. С тех пор я точно знаю: "Хороший гном — мертвый гном"*. ■

Might & Magic IX: Writ of Fate

Пятнистая Рысявка
Rysiavka@hotmail.com

Жанр:	RPG
Издатель:	3DO
Разработчик:	New World Computing
Издатель в России:	Бука
Локализатор:	Бука
Похожесть:	Сериал Might&Magic
Дата выхода:	29 марта 2002
Системные требования:	
Необходимо:	PII-400, 64Mb,16Mb 3D уск.
Желательно:	PIII-700, 128Mb, 64Mb 3D уск.

Последние дни ожидания

Сейчас, когда до долгожданного релиза остались считанные дни, можно подытожить известное и добавить к оному несколько пикантных, доселе не разглашавшихся подробностей. Начнем.

Прояснились детали сюжета. Эрафия, Энрот и Ядам остались в голубой дали, и теперь действие перенеслось на другую планету Эксет (Axeoth), где в пятисотом году от объединения урсанианской Империи начинаются наши приключения.

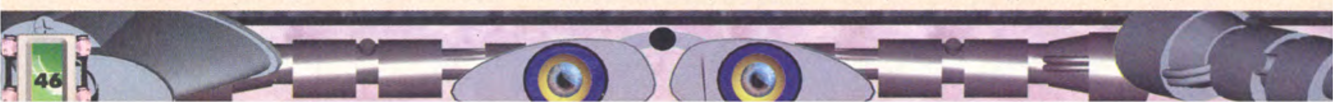
Ван Канигем придумал для нас "новую" историю: очередное спасение очередного мира в духе лучших традиций **Might&Magic**. Приключения начинаются, когда ваш потерпевший кораблекрушение отряд встречает странную женщину на острове Эш (Isle of Ashes — перевести это можно как "Остров Праха" — посмотрим по игре) в море Верхоффин. Этот Фалагар в юбке предсказывает, что на континент Rysh надвигается черная туча белдонианских орд, и единственная возможность спасти родной Чедиан — это объединить его шесть кланов. Естественно, только вам по плечу эта задача. Дежа вю?!

По поводу встреч со старыми знакомыми разработчики темнят, говоря: *"крайне маловероятно, что персонажи из предыдущих серий появятся в **M&M9**, поскольку действие будет происходить на другой планете. Но нельзя сказать, что эта вероятность равна нулю"*.

Ни шагу назад

Отряд состоит из четырех героев, но можно нанять еще троих персонажей. Причем, в отличие от прежних игр, они будут не просто давать отряду какие-либо бонусы, а примут участие в боях.

В игре 4 начальных класса и 8 элитных. При достижении уровня перед персонажем вста-



ет выбор, в каком классе делать дальнейшую карьеру. Передумать и изменить класс впоследствии нельзя. Например, боец (Fighter), достигший второго уровня, может стать либо наемником (Mercenary), либо крестоносцем (Crusader). И его выбор окончателен. При этом сохранится многоступенчатая система роста персонажей — в **M&M9** имеется 23 квеста для прокачки профессиональных навыков приключенцев.



Обещано, что кусты можно будет вырубать. А можно ли будет ломать мебель в трактирах? Попробуем.

Слегка смущает экран героя. Непонятно, можно ли, как раньше, надевать вещи непосредственно на фигуру персонажа, или они просто помещаются в слоты рядом с ней. Сам инвентори кажется более емким — имеющиеся вещи перечислены списком (наподобие **M&M4-5**), что снимает проблему объема. Посмотрим, как этот минимализм отразится на наглядности.

Магическая система состоит из четырех школ: Light, Dark, Elemental и Spirit. Чтобы наколдовать хоть что-нибудь, персонаж должен обладать навыками как минимум в двух видах магии. А недавно **Майкл Ветцель** заявил: *"Чтобы сотворить нечто стоящее, игрок должен владеть даже не двумя, а тремя школами магии"*. Приятно, что наконец-то из **HoMM** перекочевали полезные и эффектные молнии (особенно цепная молния — Chain Lightning). Многие другие заклинания расширены и сделаны более гибкими, *"в частности, мы заменили заклинание "создать пищу" (Create Food) более полезным "магический рудник" (Magic Mine)."*

И NPC, и мир в целом теперь меньше зависят от действий героев. Время не стоит на месте, пока отряд дрыхнет в трактире. Существует привязка событий ко времени суток. Кстати, сутки состоят не из условных ("день — светло, ночь — темно") периодов со скачкообразными изменениями освещенности. Теперь утро плавно переходит в день, а тот перетекает в вечер. Меняется и погода.

Сам мир состоит из десяти обширных областей. Имеется около полусотни подземелий разной сложности. *"Большую часть сил мы потратили на то, чтобы сделать подземелья в игре скорее интересными, чем длинными. Мы предпочитаем гигантским, но пустым подземельям небольшие, но с кучей интересных прибамбасов"*, — говорит **Ветцель**. Всего заготовлено более 60 квестов, *"бросающих игроку вызов и будоражащих воображение"*.

Увы, похоже, карточной игры Arcomage в **M&M9** не будет, зато *"будут "игры внутри игры" других типов"*.

Последняя сенсационная новость — с игрой, возможно, будет поставляться редактор! Разработчики пока твердо этого не обещают, но здорово уже и то, что вопрос о редакторе вообще всплыл на поверхность. *"Мы бы хотели дать нашим игрокам редактор для создания собственных уровней. Мы помним, как обогатили **HoMM** созданные фанатами карты. Но проблема в том, что наш инструментарий сейчас слишком сложен для любительского использования. Мы стараемся сделать его проще и будем и дальше двигаться в этом направлении."*



Арсенал магов обогатился молниями, которыми уже давно и с блеском пользовались Heroes of Might & Magic.

И, наконец, главное заявление разработчиков: *"Мы уже планируем следующую серию, **M&M X**."* И это круто, ибо 60 часов геймплея — совсем немного после трех лет ожидания!

В России появление **M&M9** на прилавках ожидается в апреле. При этом, по договоренности с **3DO**, сначала выйдет английский вариант игры (это у них там), а потом, где-то через месяц — русская локализация. Игра занимает 2 CD. ■

Warcraft III

Gr.Maximus
grmaximus@warcraftiii.ru

Жанр: RTS/RPG	
Издатель: Blizzard	
Разработчик: Blizzard	
Дата выхода: Первая половина 2002 года	
Системные требования	
Необходимо: PII-400, 64Mb, 3D уск.	
Рекомендуется: Не объявлены	

Судный день настал.

Признаться, я не верил, что **Blizzard** сможет доставить бету в Россию всего за четыре дня. Но оказалось, что федеральная почта работает великолепно, и утром после предупредительного звонка я получил заветную коробку.

Игра установилась довольно быстро. А вот с запуском возникли серьезные проблемы, которые, похоже, крылись в глубинах программного кода Windows Millennium. Но русские, как известно, не сдаются. Через десять минут я смог запустить игру.

Еще примерно полчаса пришлось потратить на закачку огромного патча. И это на второй день тестирования — чувствуете, как оперативно **Blizzard** исправляет ошибки?

Напомню, что бета дает лишь возможность сетевой игры на официальной службе **Battle.net**. После того как я все же попал на **Battle.net**, я сыграл несколько игр. Когда я посмотрел на часы, то с ужасом обнаружил, что они показывают пять вечера...

Одним измерением больше

Первое, что поражает в игре — это даже не графика, а... стартовое меню! Выполнено оно в виде нескольких панелей, расположенных сбоку от огромного замка. На его стенах машут мечами воины, в небе летают какие-то твари, пушки на башнях стреляют, и звучит великолепная боевая музыка.... Никакой скриншот не передаст впечатлений — это надо видеть!

Второе, что сразу бросается в глаза — сохранилась та же замечательная атмосфера, что была в **WarCraft II**! Юниты людей и орков очень похожи на своих собратьев из этой великой игры. Многие, глядя на скриншоты, сильно ругали графику игры — и напрасно: на деле все решает анимация, которая у **Blizzard** получилась просто-таки безукоризненной. Пеоны ходят, переваливаясь с ноги на ногу, пехота людей в режиме Defend идет медленным точеным шагом, выставив вперед сверкающие щиты, огры-наемники свирепо машут дубинами, отбиваясь от врагов. Все выглядит потрясающе, и это не пустые слова!

Камера в игре устроена наподобие того, как это было в **Empire Earth**. То есть игрок может лишь приближать камеру к земле, постепенно меняя угол обзора, но не может ее вращать. Вообще, эта возможность является чисто декоративной, и в реальной игре я ей применения не нашел. Разве что реплеи в полной версии игры будут смотреться поэффектнее.

Конечно, подобная графика требует серьезного компьютера, что особенно остро ощущается в случае с не очень-то оптимизированной бета-версией. Я запускал ее на Duron 800/128RAM/GF2MX 32Mb, и игра шла довольно-таки неохотно, с некоторыми тормозами — при разрешении 800x600 и в 16-битном цвете. Впрочем, в 640x480 она тормозила еще больше, что служит лишним доказательством сырости беты. И вообще — по слухам, **Blizzard** пока еще не занималась оптимизацией **WarCraft III** под процессоры AMD. Однако я запускал ее и на более солидной системе — Athlon 1200/256Ram/GF2GTS 64mb, и тормоза абсолютно отсутствовали даже на максимальных графических настройках.



Заклинание Force of Nature создает существ прямо из деревьев.



Город людей при максимальном приближении камеры. Красиво? Но, увы, малофункционально.



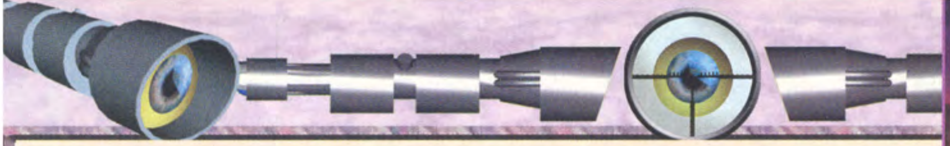
Высадка с дирижаблей прямо в центр вражеской базы.

Концепция и развитие

В отличие от предыдущих стратегий **Blizzard**, в **WarCraft III** мы начинаем сетевую игру с довольно-таки большими запасами ресурсов — 750 единиц золота и 200 — леса. Каждая раса стартует по-своему. Люди и орки — с четырьмя рабочими и Town Hall, нежить — с Necropolis, шахтой, четырьмя Acolytes и одним Ghoul, наконец, эльфы — с Tree of Life и пятью Wisps. Однако эти ресурсы довольно быстро расходуются на возведение первичных зданий, и затем уже приходится покрывать затраты самолично.

В **WarCraft III** не чувствуется призыв к как можно более быстрому развитию технологий. Все зависит от вашей расы и от расы противника. Долгое время по Сети ходили слухи о том, что **Blizzard** "убила" возможность быстрой атаки. Так вот, это ерунда — осуществить так называемый rush здесь довольно просто; это по-прежнему эффективный прием, однако он не несет той цели, что раньше — стереть противника с лица земли. Обычно раш делается для того, чтобы убить вражеского героя, не дав ему толком развиться, или для того, чтобы нарушить схему игры, которую избрал оппонент, — если, конечно, она вам известна. Тем более, копить войска на базе просто глупо — растущий Upkeep может сильно ударить по вашим доходам.

Что такое Upkeep (содержание) — мы уже писали, но пришло время дать более конкретные све-



дения. На самом деле, при переходе на новый этап содержания ничего криминального не происходит — вы просто получаете предупреждение на целый экран, а ваши рабочие начинают приносить лишь по семь (а потом, соответственно, по четыре) единиц золота за ходку. Как выяснилось, этот процесс касается лишь золота, лес же по-прежнему добывается в полную силу. По собственному опыту могу сказать, что умелые игроки предпочитают не производить более 40-45 юнитов, действуя при этом очень агрессивно.

Upkeep также не позволяет строить большое количество дополнительных баз. Проблема в том, что немалую часть драгоценного пула занимают рабочие, тогда как он весь мог бы быть заполнен боевыми юнитами. В принципе, не так сложно удерживать лимит в разумных пределах, поставив три-четыре дополнительных базы с соответствующим количеством рабочих; но обычно этого не требуется, так как ресурсы от основной базы и с первого поселения позволяют воплотить в жизнь любые планы.

Вопреки заявлениям разработчиков о том, что Upkeep заставит нас играть агрессивней, чем в том же **StarCraft**, и не обращать почти никакого внимания на защиту, многие крафтеры вовсю используют защитные сооружения. Стоит сказать, что они действительно эффективны. Во-первых, башни довольно мощны и могут справиться сразу с несколькими стандартными юнитами. Во-вторых, они не учитываются в системе Upkeep — следовательно, вы можете строить их в любых количествах, лишь бы хватало ресурсов. Я лично проверял эффективность башен, и скажу вам, что одна Guard Tower людей, построенная в начале игры за божескую цену в 260 единиц золота и 180 леса, способна прекрасно отбить вражеский раш. Особенно повезло ночным эльфам, "башни" которых... могут передвигаться! Представляете — раш башнями?!

А вот оркам с обороной не повезло. Хваленая Troll Burrow, о которой мы ранее писали с нескрываемым восторгом, оказалась не более чем дорогой и бесполезной игрушкой. При высокой стоимости постройки она требует еще и до четырех троллей для хоть сколь-нибудь результативной защиты.

Управление

Ну, здесь ничего нового не скажешь — все уже было тысячу раз обговорено. Отмечу лишь систему управления подгруппами, которая позволяет одним нажатием **Tab** переходить к следующему виду войск в группе. Просто и эффективно — и серьезнейшим образом облегчает процесс управления. Поверьте на слово.

Кроме того, увеличилось максимальное число юнитов при заказе производства в очередь — теперь оно равно семи. Но это вещь абсолютно бесполезная.

Герои наших дней

Уже в самом начале игры можно заполучить героя. Первого — бесплатно, второй и третий потребуют значительных расходов. Во-первых, надо заплатить 450 единиц золота и 200 леса, что совсем не мало. Во-вторых, можно получить лишь одного героя за каждый уровень основного здания. Хочешь второго героя — делай апгрейд. Третьего — еще апгрейд. Кстати, в патче 1.03 разработчики убрали возможность найма нескольких героев одного класса.

Впрочем, в большинстве случаев вполне достаточно и одного героя. Как выяснилось в результате кропотливого сравнения различных стратегий игры, изначальный выбор героя зависит в основном от стиля игры и личных предпочтений игрока, причем каждый из классов жестко ориентирован на взаимодействие с определенным типом юнитов. Грубо говоря, найм второго героя может стать неуместной тратой денег — это все равно, как если бы вы в **StarCraft** вдруг начали бы производить Wrights при игре против протоссов, когда бой идет по стандартной схеме. Ведь героя еще нужно прокачать до соответствующего уровня, а потом экипировать полезными предметами.... Словом, после многочисленных игр я могу сказать: если вам нужен просто еще один хороший вояка — наймите лучше какого-нибудь рыцаря. Это будет и гораздо дешевле, и эффективнее, чем мучаться с воспитанием полноценного героя.

На самом деле, герои не такие уж силачи, как ожидалось. Даже героя пятого-шестого уровня могут убить пара-тройка рыцарей. Основное преимущество героев — возможность собирать и использовать предметы, а также то, что они имеют разные дополнительные способности. Однако свежепризванный герой вступает в игру без каких-либо навыков или заклинаний. Любая способность героя, за исключением Ultimate Spell, может быть изучена уже сразу после достижения второго уровня — в нее можно вложить до трех skill points. Разумеется, чем выше уровень заклинания, тем выше его эффективность.

Использование большинства заклинаний и навыков не только требует маны, но еще и запускает особый счетчик "перезарядки". Пока время "перезарядки" не пройдет, герой не может использовать данную способность. Таким образом, стратегия постоянного пополнения маны с помощью бутылочек оказывается несостоятельной.

Ultimate Spell не может быть улучшен, и заветное очко на него можно потратить лишь по достижении пятого уровня. Протестировав его в реальных боевых действиях, я убедился, что это действительно очень мощный род заклинаний. Не стоит, конечно, думать, будто одно использование Starfall (заклинание Priestess of the Moon) способно уничтожить целую армию врагов, но, тем не менее, оно очень полезно в бою. Вот и другой пример — мой друг-тестер часто играл за Альянс, используя в качестве атакующей силы паладина и нескольких рыцарей, а когда те погибали, уже практически разбив противника, паладин воскрешал их с помощью своего Ressurection. Безусловно, одни "ультимейты" несколько сильнее, чем другие — но для того и существует бета-тест, чтобы выявлять трещины и пробоины в балансе.

Подведу итог. Чтобы добиться превосходства над противником, необходимо быстро развить героя до пятого уровня, чтобы он получил Ultimate Spell. Сделать это довольно легко — надо лишь агрессивно уничтожать всех найденных поблизости от базы монстров. Чтобы узнать о монстрах — читайте следующую главу.

Нейтральный мир

Когда **Blizzard** описывала систему нейтральных существ, казалось, что сражениям с ними будет посвящена немалая доля игрового времени. На деле оказалось, что количество монст-



Орки атакуют ночных эльфов.



Армия рыцарей и... паровой танк!

ров на картах беты довольно ограничено.

Возьмем, к примеру, карту Lost Temple. Да-да, как вы уже догадались, это римейк сверхпопулярной карты из **StarCraft**. Так вот, большинство стратегически важных проходов, например, выход из базы, охраняются всего двумя гхоллами, которые не представляют собой серьезной угрозы. Под охраной тварей находятся все важные объекты на карте — золотые шахты, центр, нейтральные магазины и т.д.; тем не менее, численность стражи очень ограничена, и для развитой армии она не составит проблемы. На мой взгляд, стражи играют особую роль в балансе — роль стартового толчка, который позволяет сначала развить героя, а затем только и начинать осуществление своих гениальных стратегических планов.

В бете можно встретить лишь малую долю всех существ, что перечислялись на официальном сайте **Blizzard**. В основном это всякие разновидности троллей, гхоллов, големов и огров; в релизе обещают раз в пять больше различных монстров.

К слову, разница между монстрами, скажем, третьего и пятого уровня очень невелика. Самый сильный монстр из тех, что я встречал в бете, — Stone Golem (7 уровень). Этот здоровяк не особо выделяется среди своих собратьев — разве что неуязвим для магии. Впрочем, при атаке трех пехотинцев и героя третьего-четвертого уровня он довольно быстро погибает.

Сильный стимул для истребления монстров — это их "наследство", всякие полезные предметы. Другой способ получить оные — покупка в магазинах. Однако в бете из магазинов был лишь нищенский ларек гоблина с небольшим ассортиментом всяких зелий и свитков, причем по варварским ценам. То, что в полной версии игры будет, по идее, продаваться на рынке, то есть всевозможные сапоги, амулеты и оружие, прибавляющее очки к характеристикам, здесь можно добыть лишь в честном бою. При этом чем выше уровень монстра, тем больше шанс подобрать что-то на самом деле полезное. Если навести курсор на сундук с предметом, выскакивает название этого предмета, а если вы выделите сундук, то сможете прочитать описание бонусов, которые дает этот предмет. То же самое касается и любых враждебных созданий — в любой момент вы можете выделить любого из них, получив полные данные о его характеристиках.

Но не стоит недооценивать и обычные предметы одноразового использования — те же зелья и свитки. К примеру, я как-то нашел полезнейший Scroll of Restoration, который полностью исцеляет все войска в определенном радиусе. Важны и обычные лечилки и эликсиры маны.

В бете есть несколько нейтральных зданий. Из них хотелось бы выделить те, в которых можно нанять войска. Таких зданий два — Goblin Laboratory и Mercenary Camp. Из всех доступных здесь юнитов особенно полезен дирижабль — он может перевозить до восьми солдат, а в **WarCraft III** это огромная армия. Наемники стоят дорого, но зато переходят в ваше распоряжение мгновенно после внесения необходимой суммы. После этого вы можете нанять следующего воина такого класса лишь где-то через полминуты. Найм происходит просто — надо подвести героя к зданию, затем кликнуть на него и далее выбирать то, что придется по вкусу.

Расы

О юнитах и возможностях рас мы уже писали в прошлых выпусках, так что нет особого смысла повторяться. Я хотел бы заострить внимание лишь на некоторых неизвестных ранее деталях.

По моим впечатлениям, Альянс (или, проще говоря, — люди) — самая многообразная и разносторонняя раса, которая может эффективно действовать против любой другой. Рыцари людей — одни из самых мощных бойцов в игре. Они быстры, живучи, наносят большой урон. В игре существует апгрейд под названием Animal Husbandry, прибавляющий рыцарям и грифонам дополнительно 150 HP. После этого они становятся воистину элитными войсками. С помощью паладина я нередко воскрешал до шести погибших, уничтожение которых далось врагу весьма тяжело.

Очень интересным является стратегия использования гнома-героя (Mountain King) в качестве убийцы других героев. Его способность Storm Bolt оказалась невероятно полезной. Одним точным броском молота гном выбивает у жертвы немало драгоценных хит-пойнтов, при этом еще и оглушая ее на некоторое время. Стоит бросок немного, да и "перезаряжается" быстро. Несколько таких ударов при третьем уровне развития навыка — и вражеский герой отправляется в долину предков.

Переходим к Орде. Если вы предпочитаете агрессивный стиль игры — эта раса создана для вас. Стартовый юнит орков — Grunt — настоящий монстр ближнего боя, крушит пехоту людей только так, особенно в режиме Bersrerk.

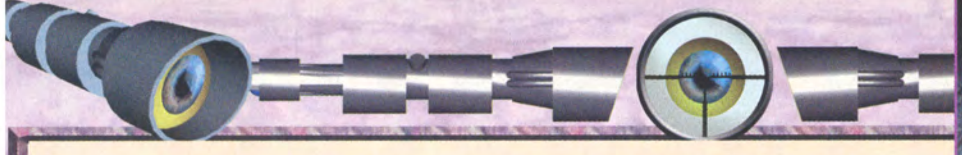
Волчьи наездники слабее рыцарей, но зато умеют набрасывать на врага сети. На данный момент среди тестеров популярна тактика "парализации" героев или сильных юнитов ближнего боя при помощи подобных умений, а затем их расстрел с расстояния.

Самый сильный юнит Орды — Tauren. Появляется он при постройке Tauren Totem, расположенного на самой верхушке дерева технологий. Стоит он немало, зато невероятно силен. Покрывает своим парализующим ударом (Warstomp) большую площадь. Удар наносит автоматически с того момента, как эта способность будет исследована. Его начальник — герой Tauren Chieftain — тоже не отстает по силе. Это просто танк на мускульной тяге. Очень интересен его Ultimate Spell — Reincarnation. Представьте себе, вы завалили такого здоровяка, а он вдруг взял и возродился, причем с полным набором хит-пойнтов! Шок — это по-нашему...

У Farseer мне очень понравилось заклинание массового поражения — Chain Lighting. Одним ударом такой молнии герой повреждает сразу до семи юнитов, нанося им немалый урон.

Кстати, если уж говорить о спеллах массового поражения, то стоит упомянуть Ultimate Spell Blademaster'a — Bladestorm. Стоит его вовремя применить в толпе врагов — и толпы уже нет, а есть кровавые ошметки. Кроме того, Blademaster умеет становиться невидимым, коварно подкрадываясь к врагу и нанося точечные удары.

Гхоллы нежити послабее прочих юнитов начального уровня — им приходится атаковать большой толпой. Crypt Fiend — нечто посерьезнее; появляется быстро и очень силен. На мой взгляд — маленький недочет баланса, как, впрочем, и Gargoules. Эти летающие твари — очень опасные бойцы. А вот столь внушительный на скриншотах Frost Wyrm в бете оказался полным слабаком, который никак не оправдывает своей жуткой цены. Надеюсь, это временное явление.



Скелеты, производимые некромантом из трупов, крайне слабы по сравнению с другими юнитами — но зато их всегда очень много. Другое дело Abomination — еще один претендент на звание сильнейшего. Его новая способность — аура из тошнотворных газов, медленно отъедающая здоровье у всех окружающих врагов. Такую же ауру имеет и разрекламированный "мясной вагон"; исследуется она в месте производства этих юнитов — Slaughterhouse.

Разработчики частенько упоминали о тенях (Shades). Про них было известно еще с начала разработки, но никакой конкретной информации не поступало — в какой-то момент даже подумалось, что юнит удален из игры. На самом же деле, тени появляются в самом конце дерева технологий и могут быть созданы из обыкновенных рабочих-аколитов, принесенных в жертву на алтаре. Тень не может атаковать, но зато она невидима и обладает способностью детектора — полный аналог обсервера из **StarCraft**. На данный момент почти никто из тестеров не пользуется детекторами — просто еще не привыкли, и благодаря этому тени становятся одними из самых полезных юнитов.

Ночные эльфы — на данный момент самая популярная раса на **Battle.net**. Окружающий ее ореол романтики тут не при чем — просто разработчики промахнулись с балансом, сделав ее самой сильной среди прочих рас. Скажем, Huntress (охотница) — дешевый, быстрый и потрясающе мощный боец. Пока от них спасает лишь умение Defend у пехоты Альянса или же атака с воздуха; несмотря на это, в **Blizzard** хотят сделать охотницу иммунной к Defend. Я бы предложил просто повысить стоимость охотницы примерно на 30%, при этом дав ей иммунитет к способности Defend — иначе раш пехотой будет невозможно остановить. Ведь до этого тоже существовала непобедимая стратегия раша лучницами, но ее ослабили, уменьшив наносимый ими урон.

Другая проблема баланса ночных эльфов — заклинание героя Keeper of Groove, призывающее тринтов. Эти живые деревья оказались слишком сильными и долгоживущими, ни одно оружие в игре не может им противостоять. Ну да ничего, исправят.

Еще один малоизвестный юнит — дриада (Dryade) — на самом деле является борцом против магов. Она может снимать наложенные заклинания с помощью Dispell of Magic, а также, после апгрейда, становится неуязвимой к магическому воздействию. Дриады вооружены метательными копьями.

ВВС ночных эльфов представлены двумя юнитами. Первый — Hyppogryph, который стреляет только по воздушным целям. Второй будет поинтереснее — это двуглавая Chimera, атакующая наземные цели. Очень мощный юнит, которого крайне сложно убить с земли. Химера также умеет плеваться кислотой в здания (Corrosive Breath), за несколько секунд нанося урон примерно в 200 единиц. В последнем патче эту способность ослабили — раньше она была еще мощнее.

Что интересно, почти каждое здание эльфов — живое дерево. Оно может в случае надобности само выкопаться из земли, передвинуться на любое расстояние и больно поддать своими ветками. Все деревья-здания называются Древними (Ancient), а их названия обычно состоят из двух слов — Ancient of War, например. В мобильном режиме живые деревья могут поедать обычный лес, поглощая дополнительные силы и восстанавливая HP.

Еще одна новинка, которую я обнаружил в бете, — аналогом ферм у эльфов служат Moon Wells, эдакие магические колодцы. Помимо увеличения лимита на число юнитов они также могут восстанавливать им ману.

Что нового в сетевой игре?

Возможность управлять юнитами и распределением ресурсов совместно с союзниками произвела маленькую революцию в балансе. Теперь можно, в случае нужды, перечислить некоторую долю своих ресурсов союзнику, причем обещанные ранее налоги на передачу так и



Вот это называется "мясо"! Мои силы штурмуют врага, союзник на подходе. Кстати, обратите внимание на имя Минотавра.


Танк рушит здания огромной колотушкой

остались лишь в воображении разработчиков (если вы помните, раньше в Blizzard говорили о том, что определенный процент передаваемых ресурсов будет теряться). Я испытал эту возможность в нескольких играх 2 на 2 и могу с уверенностью заявить, что она может оказаться воистину незаменимой. Скажем, вы быстро провели все исследования, и для производства сильнейших юнитов вам необходимы дополнительные средства — как раз тут и пригодится менее развитый, но богатый союзник.

Что касается совместного управления юнитами — этот элемент тоже весьма полезен. Можно получить полный контроль над базой и юнитами союзника, исключая лишь процесс добычи ресурсов. Удачный шаг: если вы видите, что ваш друг сильно отвлекся на ведение боев, забыв об экономике, можно ему пособить.

Судя по бете, экономическая структура в WarCraft III значительно менее громоздка, чем в предыдущих частях. Рабочие производятся лишь в начале игры — потом про них можно забыть. Вам надо лишь заказывать войска и развивать технологии, контроль за добычей ресурсов необходим минимальный — шахты имеют немалый запас золота, и требуется уйма времени, чтобы их истощить.

Напоследок хочется отметить еще один важный элемент. Если у вашего союзника вдруг порвется коннект и он выйдет из игры, все его структуры автоматически отойдут вам. Скажу честно, непредвиденный контроль сразу за двумя базами — жутко сложное занятие.

Из новых возможностей Battle.net в бете присутствует лишь возможность проведения случайных матчей. Выбираем тип игры, предпочтительные карты, жмем кнопку, и сервер автоматически подыскивает подходящего по статусу соперника. Лично мне этот режим не очень нравится, тем не менее, у него есть поклонники. По слухам, именно так и будут происходить лэддерные игры в релизе.

Стоит добавить и ложку дегтя — бета-версия сервера WarCraft III настолько сыра, что в ней нет даже привычного бета-лэддера и примитивнейшей кнопки "Whisper". Видны иконки многих весьма интересных возможностей, например, командного лэддера, но, увы, они неактивны. Надо, так сказать, набраться терпения.

Искусство принадлежит народу

Стоит ли говорить о том, сколь многие поклонники WarCraft хотели бы получить бету в личное использование? Количество, как в таких случаях водится, быстро перешло в качество — уже через неделю после начала тестинга в Сети появилась сломанная умельцами версия беты, а также и специальные сервера для игры, немалая часть которых находится в России. И если буржуи боятся открыто браться за подобные нелегальные проекты, то наши смелые соотечественники не считают нужным что-либо скрывать. А ребятами с сайта StarCraft.ru и вовсе овладел дух коммерции, и они стали продавать диски с бетой "всего" по 300 рублей за штуку.

За пару дней процесс распространения беты набрал такие темпы, что она появилась даже в нескольких московских и питерских клубах, настроенная с помощью специальных кряков и готовая к приему посетителей. В Blizzard спохватились и нанесли ответный удар. Буквально за несколько перед сдачей материала стало известно, что представители компании закрыли портал разработчиков ПО для сервера беты. Чувствуется, грядут большие скандалы и серьезные разборки.

Мой итог

Больше всего меня поразила не красивая графика, не обновленный интерфейс и не новые возможности взаимодействия с нейтральными юнитами. Вся соль игры — в невероятном количестве стратегических комбинаций. Вы только прочувствуйте — у каждого героя, коих три на каждую расу, есть три-четыре различных заклинания, а также Ultimate Spell — что в совокупности дает очень немаленькое число допустимых стратегий. Герой первого уровня не владеет никакими заклинаниями, а после каждого скачка на следующий уровень он получает лишь одно очко, которое можно потратить на изучение тех самых навыков. В динамичной игре да при сильных игроках ваш герой обычно дорастает лишь до пятого-шестого уровня, и вы при всем желании не сможете прокачать его по максимуму. Без подключения мыслительного аппарата никак не обойтись — ибо каждый спелл героя удачнее всего сочетается с определенным типом юнитов, а это, в свою очередь, дает еще уйму комбинаций.

Главные недостатки беты — тормозная работа на сильных машинах и не до конца отлаженный баланс. Но если в полной версии это все будет исправлено, да плюс туда добавят все обещанные возможности и хороший сингл — игра станет достойным преемником StarCraft.

Герой	Название способности	Описание
Archmage	Mass Teleport	Телепортирует Героя и шесть окружающих его юнитов в выбранную точку карты.
Paladin	Ressurection	Воскрешает до шести юнитов, чьи трупы лежат в зоне действия заклинания. Не действует на мертвецов, призванных существ и механических юнитов.
Montain King	Avatar	Герой вырастает в размерах, получая +50% к урону, жизни и броне. В таком состоянии постоянно расходует ману.
Blademaster	Bladestorm	Вокруг героя вертится смертельный ураган лезвий, круша все вокруг.
Farseer	Earthquake	Землетрясение наносит урон зданиям, юниты в зоне действия получают временную контузию.
Tauren Chieftain	Reincarnation	При наличии маны герой воскрешается после смерти с полным здоровьем.
Death Knight	Animate Dead	Поднимает до шести павших врагов, которые будут служить на стороне игрока некоторое время.
Dread Lord	Dark Summoning	Позволяет герою вызвать к себе до шести юнитов из любой точки карты.
Lich	Death and Decay	Облако газов медленно ползет над землей, повреждая структуры и уничтожая врагов.
Keeper of Groove	Tranquility	С неба падают живительные капли дождя, которые ускоряют примерно в четыре раза восстановление здоровья юнитов игрока и его союзника на всей площади действия.
Priestess of Moon	Starfall	Вызывает мощный звездопад, направленный на определенную площадь.
Demon Hunter	Metamorphosis	Герой на время превращается в демона, получая большой бонус ко всем характеристикам.

Ведущий рубрики:
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Destroyer Command

Жанр:	Симулятор
Издатель:	SSI
Разработчик:	Ultimation
Похожесть:	Silent Hunter 2
Системные требования:	PII-450(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, интернет
Сколько CD:	Один



Совсем недавно мы рассказывали о великолепном симуляторе немецкой подводной лодки времен второй мировой — Silent Hunter 2. Игра вошла в список претендентов на звание лучшего симулятора 2001 года, что само по себе значит уже немало. Так вот, одновременно с SH2 на том же движке велась разработка игры Destroyer Command. DC предлагает нам покомандовать огромным многоцелевым кораблем, задачей которого является уничтожение вражеских подлодок. Поскольку DC базируется на движке от SH2, различия между ними минимальны. За исключением того лишь факта, что управлять кораблем класса "Destroyer" на порядок сложнее, чем подлодкой типа "U". Что интересно, Destroyer Command и Silent Hunter 2 полностью совместимы по сетевому коду, и это значительно повышает интерес к обоим играм — кому не захочется потопить подлодку соседа? В дань доброй традиции, степень реалистичности игры полностью зависит от выбранного уровня сложности — от полуаркады, где нужно только выбирать цели и нажимать кнопку "пуск", до серьезнейшего симулятора, где каждую ситуацию надо нежно обдумывать.

Рейтинг: 9,0

Guilty Gear X

Жанр:	Файтинг
Издатель:	Summy Corporation/Cyberfront Corporation
Разработчик:	Ark Systems Work
Похожесть:	Street Fighter, Mortal Kombat
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Вдвоем на одном компьютере
Сколько CD:	Один

Еще один полузабытый на PC жанр, главным местом обитания которого всегда были консоли и игровые автоматы всех мастей. Невостребованную и, по сути, бездонную нишу взялись заполнить японские ребята из Summy, портировав Guilty Gear X на персоналку. Не сказать, что это самый желанный файтинг с приставок, но, как говорится, на безрыбье и...

Основная фишка в навороченной игровой системе — Gauage. Суть ее в том, что помимо обычной для всех файтингов полоски здоровья в игре присутствуют еще две — tension и guard. Первая из них отображает накопление энергии для комбо-ударов (и это стандарт), а вот вторая — то же самое, но для "точных" ударов. Набрав достаточно энергии, можно провести какое-нибудь сногсшибательное комбо, а поднабрав еще побольше — так называемый Overdrive Attack, который оставит от полоски жизни противника жалкие ошметки. Кстати, полоска эта здесь сокращается несоизмеримо долго в сравнении с тем же Mortal Kombat. Вообще, Guilty Gear X впору назвать оригинальным. Драться сложно, разобраться нелегко, а геймплей затягивает. Пожалуй, здорово, но откровенно на любителя — тут нужно терпение, а оно не у каждого найдется.



Рейтинг: 8,0

Monet and the Mystery of The Orangerie Museum

Жанр:	Квест от Wanadoo
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Media Factory
Похожесть:	Necronomicon
Системные требования:	PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Горячие французские парни из Wanadoo и Cryo продолжают соревноваться в эстафете под громким слоганом: "Кто больше выпустит в этом году отстойных квестов". Правила таковы: каждый разработчик, издающийся у вышеуказанных фирм, на всех доступных скоростях разрабаты-

вает какой-нибудь продукт и, толком не посмотрев на него, выкидывает на рынок, передавая тем самым эстафетную палочку следующему коллеге. И так по кругу. В прошлогоднем соревновании победителей выявить не удалось — в этом, думаю, тоже не получится, а в следующем вообще возникнет вопрос о целесообразности такого рода соревнований.



На этот раз в качестве объекта для издевательств разработчики выбрали самого Клода Моне и парижский Orangerie Museum. Сюжет воистину гениален: какой-то богатей вздумал снести музей и отгрохать на его месте буровую вышку, а мы, соответственно, должны сорвать его планы. Бред, в общем. Но это и неудивительно. Вслед за коллегами из Cryo Wanadoo дала всем своим подчиненным задание делать квесты в 3D. Ну, так они и сделали... Не знаю, сами ребята из Media Factory подобное написали или у кого лицензировали, но по сравнению со здешним движком LithTech 1.0 — просто победитель конкурса красоты. Не то что играть — смотреть на это просто невозможно. У Cryo с Frank Herbert's Dune пару месяцев назад получилось на порядок красивее.

Рейтинг: 0,5

Nascar Racing 2002

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Sierra Entertainment
Разработчик:	Papyrus Racing Games
Похожесть:	Nascar Racing 1-4
Системные требования:	PII-450(PIII-800), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, интернет
Сколько CD:	Один



Не изменись структура кратких обзоров, я с чистой совестью мог бы скопировать сюда прошлогоднее описание Nascar Racing 4, изменив только название и понизив немного итоговую оценку. Но что поделать, придется писать по новой. Бравые ребята из Papyrus не покладая рук продолжают трудиться над делом своей жизни — "игрой про Nascar". Мало кто помнит, но когда-то Papyrus параллельно с серией Nascar еще выпускала игры про Indycar, построенные на аналогичных движках. Но, видимо, не такое это уж и прибыльное дело... Постоянные читатели могут припомнить высокие оценки, выставленные прошлогоднему Nascar 4, — действительно, было за что. Papyrus после череды самоклонов выдала на-гора качественно новый продукт, переписав с нуля движок. Игра обладала отличной физикой (просчитывалось поведение каждого из четырех колес!), учитывала педаль сцепления и множество других наворотов. Papyrus удалось невероятно приблизить игру к идеалу. Можно было ожидать дальнейшего прогресса, но первый взгляд на Nascar Racing 2002 заставляет сразу позабыть о возлагавшихся надеждах. Игра не изменилась ни на йоту. Даже интерфейс и тот остался на месте. Единственное, что можно записать в новшества — режим обучения. Странно — десять лет его не было, а вот в 2002 году разработчики посчитали такой режим нужным... Ей-богу, лучше б графику переписали — если в прошлом году она воспринималась почти с восторгом, то сейчас уже смотрится довольно уныло. Да, модельки авто что надо, но с окружением надо что-то делать...

Рейтинг: 7,5

Shadow Force: Razor Unit

Жанр:	3D Action
Издатель:	Activision Value
Разработчик:	FunLabs
Похожесть:	Secret Service
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Локальная сеть, интернет
Сколько CD:	Один

Не так давно в блоке кратких обзоров побывала игра Secret Service от славной конторки FunLabs. Я тогда более-менее снисходительно отнесся к проекту — по всему было видно, что разработчики старались. Кто ж знал, что вскоре они выпустят практически ту же самую игру под новым названием? А что, большое дело — нарисовать новые уровни, всучить главному герою новую пушку и натыкать везде побольше арабов из "алькайды", дабы максимально затянуть прохождение короткой игры? Не читавшим про Secret Service поясню, что единственной более-менее положительной ее чертой является физическая модель. Но здесь этого не почувствуешь, потому что бегать придется не по городу, а по открытым пространствам — и ни тебе кубарем падающих с лестниц террористов, ни простреленных дверей... Глупо, однообразно и дико скучно. Кстати, что бы ни писали в предыстории разработчики, воюем мы все равно против мусульман, а наш герой — не кто иной, как один из тех хваленых спецназовцев, что лазят по горам в поисках затерявшегося Бен Ладена. В общем, перед нами продукт, явно пытающийся выплыть на волне патриотизма в США. Замочи если не Бен Ладена, то хотя бы его приверженцев!





Рейтинг: 5,5

Starship Unlimited II: Divided Galaxies

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Matrix Games
Разработчик:	Ape Zone
Похожесть:	Starship Unlimited, Master of Orion
Системные требования:	PII-300(PII-450), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Продолжение не очень удачной космической стратегии. Оказывается, продолжения могут быть на порядок лучше оригинала! Но обо всем по порядку. Удивительно, но Starship Unlimited делается одним человеком, которого зовут Эндрю Иванчина. Не иначе как по стопам Дерека Смарта идет



парень. Он взял на вооружение основные идеи Master of Orion, модифицировав их по своему усмотрению. Рассказывать обо всем в таком кратком обзоре смысла нет, но, садясь играть в Starship Unlimited 2, будьте готовы увидеть MoO, измененный путем тотального наворачивания мелких деталей. Начиная с артефактов, которые можно найти на планетах, и заканчивая "смертным" экипажем кораблей и небесконечными патронами у оных. От самых кошмарных черт предыдущей части (невменяемой графики и непонятной музыки) автору все же удалось избавиться. Нет, никаких красот вы, конечно, здесь не найдете, но на "достойно" — вполне тянет. В целом, если вы соскучились по космическим стратегиям и отмечаете в календаре дни, оставшиеся до выхода Master of Orion 3, то SU2 сделана для вас.

Рейтинг: 7,5

Tux Racer

Жанр:	Аркада
Издатель:	Sunspire Studios
Разработчик:	Sunspire Studios
Похожесть:	Нет
Системные требования:	PII-450(PIII-800), 64(128)Mb, 32(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Жанр "чистых аркад" давным-давно был изгнан из компьютерно-игровой индустрии под лозунгами его неконцептуальности и несерьезности... Шло время, а аркады все так же оставались не при делах. Все слишком сильно увлеклись погоней за навороченными концепциями, потрясающими сюжетами, тотальной интерактивностью и при этом забыли, что иногда, придя уставшим с работы, совершенно не хочется садиться за очередную супернавороченную RPG'шку, а есть желание просто отдохнуть за чем-нибудь простеньким и не напрягающим. Именно благодаря такому положению вещей редкие аркадные ласточки вроде "Соляриса 104" и становятся хитами, несмотря на присутствующие в них недостатки.



Tux Racer относится к роду наипростейших аркад. В этой игре нет ровным счетом ничего, кроме четырех персонажей на выбор (пингвин а-ля Линукс, медведь, тюлень и пингвиниха), пачки трасс и разбросанных по ним рыбешек, которых и нужно собирать, мчась вниз по склону с невероятной скоростью. Все. При этом от игры оторваться практически невозможно. Вы просто садитесь и едете, и едете, и едете... пока не заканчивается трасса. А когда она заканчивается, вы не можете понять, почему вам все это так понравилось, почему на душе стало так тепло и спокойно и почему вам хочется еще. Придраться просто не к чему: отличные модели персонажей (ни намека на угловатость), наикрасивейшие трассы, простенький геймплей и расслабляющая музыка. Единственный минус — системные требования.

Рейтинг: 8,0

VET Emergency

Жанр:	Симулятор службы спасения
Издатель:	Legacy Interactive
Разработчик:	Legacy Interactive
Похожесть:	Emergency Room Code Red, 911 Paramedic
Системные требования:	P200(PII-300), 16(32)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Разработчики из Legacy Interactive неустанно клепают клоны своего же Emergency Room, ничего в них не меняя, кроме набора текстов и фотографий — не иначе, под впечатлением от одноименного сериала ("Скорая Помощь"). В общем, парамедиками в службе 911 мы уже были, а теперь вот еще и ветеринарами поработаем. Игра, как и предшественники, представляет собой набор фотографий. Суть в следующем: мы выбираем пациента — например, немецкую овчарку или более экзотическое животное вроде игуаны. Потом выслушиваем жалобы хозяина ("Мой кот вчера объелся вискаса и перестал мурлыкать!") и идем к опе-



рационному столу, где начинаем мучить бедное животное, засовывая градусник или любой другой предмет из сорока доступных во всевозможные отверстия, которыми его (животное) одарила природа. Если что-то непонятно, то можно пойти к компьютеру и поискать справочную информацию. Череда высококачественных картинок время от времени сменяется низкокачественным видео, в котором суперпрофессиональные актеры из числа студентов и заслуженных пенсионеров плачутся по поводу состояния своих питомцев. В общем, игра для тех, кто с детства мечтал стать Айболитом — или, как вариант, просто засунуть градусник в задницу немецкой овчарке.

Рейтинг: 5,0

Гилберт Гудмейт

Жанр:	Квест
Издатель:	New Media Generation/ClearWater Interactive
Разработчик:	New Media Generation/Prelusion
Похожесть:	Monkey Island
Системные требования:	P-200(PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Два

Локализация Gilbert Goodmate — не очень удачного прошлогоднего квеста, разработчики которого попытались подражать вечнозеленому Monkey Island. Один взгляд на здешнего героя, Гилберта, вызывает сильнейший приступ ностальгии, но с несколько горьким привкусом, ибо Гилберту до Гайбраша так же далеко, как разработчикам из Prelusion до LucasArts. Квест нарисован очень и очень средне — не "Вовочка и Петечка", конечно, тошноты не вызывает, но все равно — в



наше время так не рисуют. Вышедший черт знает сколько лет назад Broken Sword на порядок красивее творения Prelusion. Диалоги здесь надоедливы, головоломки надуманны, а сюжет высосан из пальца.

Зато работа, проделанная отечественными разработчиками из NMG, достойна всяческих похвал — мало того, что игра переведена целиком, включая надписи в роликах, так еще и от ужасной озвучки оригинала им удалось избавиться. Одно обидно — качественной локализацией кривость и вторичность игры не излечишь. Аккуратней объекты для перевода нужно выбирать, аккуратней... В принципе, если вы квестовик и соскучились по любимому жанру, то "Гилберт" сможет, хоть и с трудом, но скрасить затянувшееся ожидание Broken Sword 3.

Рейтинг: 5,0

Горасул: Наследие Дракона (Gorasul: The Legacy Of The Dragon)

Жанр:	RPG
Издатель:	JoWood/Руссобит-М
Разработчик:	Silver Style Entertainment
Издатель в России:	Руссобит-М
Похожесть:	Baldur's Gate, Diablo
Системные требования:	PII-400(PIII-500), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Четыре

Немецкие ремесленники из Silver Style под предводительством именитого издателя JoWood решили создать Baldur's Gate-киллера... Вы, возможно, будете удивлены — но у них не получилось! К делу силверстаровцы подошли, конечно, основательно — дабы подчеркнуть сходство с вышеуказанным шедевром, даже написали движок, подобный Bioware'вскому, — с теми же задниками на четыре диска, спрайтами и т.д. Не учли они





лишь одного — Gorasul не Forgotten Realms, а его система явно не AD&D. Игра — жалкое подобие BG, тяготеющее скорее к Diablo, нежели к "оригиналу". Система генерации персонажа, во-первых, слишком проста, а во-вторых, непродуманна. Про такое понятие, как баланс, разработчики просто забыли — и магия далеко не всегда помогает справиться с очередной толпой монстров. В общем, впечатления от проекта не очень радужные — в принципе, этого и стоило ожидать. Слишком крутую планку взяли, учитывая, что предыдущее десятилетие (компания основана в 1993 году) Silver Style только и делала, что аркады по тамошним телесериалам. Сейчас у них в разработке находится стратегия Natural Resistance — посмотрим, что из этого выйдет.

Рейтинг: 4,5

Serious Sam: The Second Encounter

Олег Полянский
(rod@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Take Two Interactive
Разработчик:	Croteam
Издатель в России:	1C
Локализация:	Логрус
Похожесть:	Serious Sam
Необходимо:	PII-350, 64Mb, 16Mb 3D уск.
Желательно:	PIV-1000, 196Mb, 64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.serioussam.com

Крутой Сэм: Второе Пришествие

Этот парень был из тех
Кто просто любит жизнь.
Ария, "Беспечный ангел"

Впервые пройдя "Сэма" год назад, я удивился, что игра так быстро закончилась. Пройдя его теперь во второй раз, я вздохнул с облегчением. Устал, знаете ли. Нет уже того удовольствия от кровавой мясорубки. Игра стала краше со всех сторон — кто бы спорил. При нынешнем уровне технологий сделать лучшего "Сэма" просто невозможно. Но проходить почти то же самое по второму кругу — занятие на любителя.

Правда, любителей таких — полмира. Вопрос на знание психологии: как вы думаете, пришьем ли мы в финале игры подлеца Ментала?



▲ Смертельный танец с ветром на Большой арене.

Заботы беспечного ангела

Человечество опять в глубокой заднице. Сэм снова одевает резиновую перчатку, зычно эдак крякает и... начинает извлекать его обратно на свет божий. Тяжелая это работа — из... оттуда тащить человечество. Ну да ничего — бабка за дедку, Жучка за бабку... Нам ли привыкать?

Сюжет подразумевает перемещение Сэма не только в пространстве, но и во времени. Перед нами — три эпохи, три эпизода игры. Первый — Южная Америка, в которой майя и ацтеки уже перевелись, а белый человек еще не поселился. От культурных индейцев остались памятники архитектуры — величественные храмы и древние пирамиды, пронзающие вершинами небеса. А еще в стране халявного золота и бога Кетцалькоатля очень много открытых пространств. Чего греха таить — они стали еще более открытыми, чем в первой части. Теперь это просто огромные плато и долины. Чтобы пересечь их, Сэму придется пролить не один литр соленого пота.

Надо ли говорить, что эти пространства населены гуще, чем центральные районы Токио? Монстры материализуются из воздуха быстрее, чем вы можете их сосчитать. На открытом воздухе это еще полбеды — есть место для маневра. Но в каком-нибудь тесном храмике или проволочной клетке они наседают хуже, чем пассажиры метро в час пик. Но пассажиры давят друг друга — тогда как монстры давят Сэма. Сообща и ни на секунду не прерываясь. Выход один, как и раньше — выписывать по полу замысловатый канкан, уворачиваясь одновременно от ракет справа, клешней слева, рогов спереди и пуль в... спину. И все время стрелять, стрелять, стрелять...

Действие второго эпизода происходит в Междуречье. Древние вавилоняне строили не такие гигантские сооружения, как индейцы, но зато обладали развитым художественным вкусом. Все эти башенки, минаретики, крошечные пирамидки, аккуратные дворики, безупречно одинаковые зубцы стен и умилительные статуи слонов... Словом, красота — если не считать коварных ловушек, от которых в теле Сэма образуются дырки, пробоины и рваные раны, а иногда у него и тела-то не остается — одни запчасти по воздуху летят. Сразу видно, что вавилоняне были ребята серьезные и непрошеных гостей принимали сурово. Хотя, если вы думаете, что индейцы были дружелюбнее к пришельцам и сразу выносили им хлеб-соль, то лучше вам в Южную Америку не ездить. Не соберут потом.

Третий эпизод понравился мне больше всего — по той простой причине, что он наиболее сильно отличается от виденного в первой части "Сэма". Третий эпизод — средневековье, густое и мрачное. Сначала каменные домики, потом утыканные чадящими факелами крепостные стены, и под конец — прекрасные образцы готической архитектуры. Глядя на них, хочется греметь цепями и сжигать на кострах ведьм. Последнее здание в игре, кафедральный собор, просто поражает воображение — насмерть. Более завораживающего зрелища вы в "Сэме" не увидите. Кстати, по части ловушек парни из средневековья тоже не дураки. Ничего изощренного — зато надежно, как в банке. Шмяк — и пополам. Или в лепешку.

Как вы поняли, выглядит игра отлично, а кое-где Croteam показали себя просто Колумбами дизайна. Хотя иногда все это попахивает паранойей... Никогда не забуду тот страшный зал с колоннами, в котором навстречу тебе движется, все приближаясь, стена мрака, а из-за нее доносится мощный хоровой рев и топот. Но стену, оказывается, можно пробежать насквозь — только она разворачивается на 180 градусов и прет обратно. А за ней, как можно догадаться, вовсе не Красная Шапочка с корзиной пирожков. Вообще, в играх со светом и тьмой разработчики достигли высокого мастерства. Свет выключается в самые неожиданные моменты. Поразительно — в то время как Сэм перестает видеть и стреляет почти вслепую, на слух, монстры как будто радуются возможности безнаказанно повеселиться и начинают шалить не по-детски.

Еще очень запомнилась комната в форме горизонтального колодца. За ее двери не пустили законы гравитации — и как результат, Сэм может бегать по стенам в любом удобном ему направлении. Забавно видеть, как на потолке завис вверх ногами стреляющий биомеханоид. Впрочем, "потолок" и "вверх ногами" — понятия в данном случае совершенно условные. Ощущения от этой катавасии с тяготением крайне необычны и приводят играющего в неописуемый восторг. Само собой, живет он в таких условиях недолго, но весьма насыщенно.



Как и раньше, разработчики не прочь пошутить. Из подстреленного Санта-Клауса выпадает бонус здоровья. ▲



Этот миленок — ерунда по сравнению с тем, что будет дальше. ▲



Чем дальше в лес, тем толще партизаны. В конце выходят самые толстые. ▲

Ради гнездышка грача

Поголовье монстров пополнилось несколькими знатными, ранее не виданными экземплярами. Титул "находка дизайнеров" присуждается, несомненно, толстякам в комбинезонах с тыквенными головами а-ля Хэллоуин. В руках у этих ребят ревут бензопилы — страшное в ближнем бою оружие. Поэтому ближе чем на три метра их лучше не подпускать — порубят на дрова. Страшно смотреть, как в боевом наскоке они в момент спиливают оказавшиеся на пути пальмы... Немало теплых воспоминаний оставляют краснокожие демоны, выпускающие из воздетых над рогатыми головами рук огненные шары. Шары летят с устрашающей скоростью, и даже гиперреактивный Сэм нередко получает огнем в морду прежде, чем успеет сообразить, кто это сделал.

Из-за морей приехали, разумеется, и новые боссы. Их четверо, по одному в конце первых двух эпизодов и двое (но в порядке очереди) в конце игры. Не буду распалять ваше воображение — скажу лишь, что они принесут немало радости Сэму, ловцу Ментала. С такими парнями не грех и в баре выпить после удачной молотиловки, поболтать о том о сем, приемчиками поделиться... Отличные ребята, ей-богу. Размером великоваты, правда. Ну ничего — хорошего монстра должно быть много.

Наш поспел везде пострел

Для борьбы с контрреволюцией Сэму предоставили новейшие модели оружия, разработанные за последний год в лабораториях Croteam. Пахнущая маслом, дружелюбно урчащая бензопила смотрится в сильных руках Сэма как влитая. Теперь это не просто Сэм, а Сэм-Потрошитель! Берегитесь, чудовища — мы скоро узнаем, какого цвета у вас кишки. И в самом деле, бензопила — то редкое оружие ближнего боя, которое может спасти Сэму жизнь при полном истощении боезапаса. Босса ей не запилишь, конечно, но десяток-другой гнааров можно разделать запросто.

Огнемет в Second Encounter — наш выбор при подавлении массовых мятежей. Стоит только хорошенько поджечь толпу гадов — и потом они догорают самостоятельно, не требуя от нас дополнительных усилий. В узких коридорах и замкнутых помещениях, где двустволка слишком слаба, а ракетница чересчур опасна, огнемет дает Сэму фантастическое преимущество перед всеми мелкими видами монстров. Да и крупных пожечь, если они одиноки, — одно удовольствие. Мне приходилось слышать немало критики в адрес огнемета, но я тем не менее скажу: еще ни в одной игре это оружие не приходилось так к месту, как в "Сэме". Да здравствует старик Фаренгейт!

Третья новинка — услада снайпера, винтовка невероятной мощности с настраиваемым оптическим прицелом. Выстрел из нее убивает наповал любого гада меньше пяти метров ростом, а на крупных особей требуется три-четыре залпа. Монстры на уровнях расставлены таким образом, что пройти игру без снайперки было бы крайне затруднительно, почти невозможно. Она незаменима для расстрелов с дальнего расстояния, а при случае превращается в прекрасное оружие для стрельбы в упор. Только обязательно ловите цель через оптику. Иначе — выстрелы почему-то теряют в мощности.

Каждый Сэм желает знать

Благодаря стараниям программистов Croteam движок игры заблестел новыми красками. Добавлена поддержка разных новомодных технологических фич, названия которых знает только наш Дядя Федор. Но и без сложных терминов ясно, что игра стала еще краше и современнее (хотя и первая часть до сих пор выглядит вполне себе ничего). У меня нет ни малейших претензий к графике — и у вас не будет, если успели обзавестись компьютером порезвее. Впрочем, второго GeForce и "тысячного" процессора для игры без особых эстетствований хватит за глаза.

Саундтрек "Сэма" настолько плотно прилип к геймплею, что не отодрать его никакими силами. Музыка просто шикарная — барабанный бой в сочетании с тяжелыми риффами приободряет игрока в Южной Америке, а под стенами замков и сводами готических соборов разливаются мощные органные мелодии. Под такую музыку я готов вечно слушать даже рев рогатых приспешников Ментала, их топот, вой и визг на высоких нотах.

Кстати, Ментал, есть у меня такое предчувствие, окажется ничтожного размера хлюпиком на тонких ножках и с большой головой. Настоящий джигит уже давно вышел бы против Сэма в чистом поле, а не сматывался бы на ракетах в сиквелы. ■

Дождались?

Старик Сэм снова на тропе войны. "Второе пришествие" — для тех, кто соскучился!



Рейтинг "Мании" 8.5



Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Command & Conquer: Renegade

Бей чужих, чтобы свои боялись.
Народная мудрость

Одно из главных чудес Renegade — чудо узнавания. Оголтелый трехмерный шутер по мотивам Command&Conquer — это ж надо такое удумать! Начальные ощущения очень близки к тем, что испытывают толкиенисты на первом просмотре блокбастерного "Властелина колец". "Гляди-ка, Саруман!" или "Вау, Арвен!". То же и здесь: человек, который никогда до этого не видел рой Orca Helicopters, атакующий отбившийся от стада багги, и не слышал заветное "enemy aircraft destroyed" сразу после дружного грохота тяжелой артиллерии и чавканья наматываемой на гусеницы "сторублевой" пехоты, — такой человек атмосферой не проникнется. В то время как истинные ценители увлеченно расстреливают из гранатомета харвестер, застрявший в тибериумных зарослях, впередисидящие молча жуют попкорн и элементарно *не врубаются*. Да ну и черт с ними! У нас, с позволения, здесь свой Саруман, а потому, если вы упорно хотите воспринимать игру как какой-нибудь абстрактный Renegade без волшебной приставки C&C, то отнимите от рейтинга в самом конце ровно два с половиной балла и смело переворачивайте три страницы.

Жанр:	3D Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Westwood Studious
Издатель в России:	Soft Club
Похожесть:	Project IGI, Delta Force
Необходимо:	PII-450, 64Mb, 8Mb 3D уск.
Желательно:	PIII-800, 128Mb, 64Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Два
Сайт игры:	http://westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade

Из маршалов в рядовые

Самое удивительное, что Renegade — полноценное, растянутое на добрых полтора десятка этапов воссоздание какой-нибудь "спецназовской" миссии из старого доброго C&C в полном трехмере. Чувства от такой резкой смены игровых полюсов — просто убийственные. Это все равно что всю жизнь катать по нарисованной железной дороге пластмассовый паровозик и вдруг в один прекрасный день сесть за рычаги настоящего товарного состава... ну, вы меня понимаете.

Ужасно хочется начать рассказ о Renegade по принципу "от противного". От того, что обычно оставляют напоследок, ибо сегодня в самом конце у нас будет сплошной елей. Итак, графика этого "трехмерного C&C" могла бы получить все десять баллов... пару лет назад. Сегодня же, увы, после красот некоторых последних экшенов вествудовские заигрывания с 3D выглядят безнадежно устаревшими. Горы в виде обтянутых веселенькой текстуркой пирамид Хеопса и елочки в форме равнобедренных треугольников вряд ли способны разбудить чувство прекрасного. Есть претензии и к внешности действующих лиц — аналогичным уровнем прорисовки персонажей щеголял, помнится, еще Half-Life. Впрочем, бедность архитектуры и некоторая топорность моделей солдат и бронетехники с лихвой окупается гигантскими размерами уровней. Иногда кажется, что разработчики попросту перенесли игровые карты из C&C в масштабе 1:400, дорисовали небо и прибавили третье измерение. Хотя так оно, в сущности, и есть.

Во внешнем оформлении Renegade поражает другое: не количество полигонов на квадратный сантиметр, не многомегабайтные текстуры или цветное освещение, а удивительная цельность и соблюдение стиля. Раскраска зданий, форма и нашивки солдат, логотипы на чугунных воротах... Да что и говорить — даже сам боевой интерфейс выдержан в строгой и хорошо узнаваемой манере. При выцеливании очередного негодяя вокруг него появляется маленькая рамочка с уменьшающейся строкой health-bar'а, в точности как сами-догадываетесь-где.

Кого-то могут раздражать яркие и местами даже аляповатые текстуры солдатских бронекостюмов или военной формы, но, поверьте, *так надо*! Это именно что строгое следование стилю C&C — бесконечный парад-алле взбесившихся клоунов-пироманьяков на фабрике токсичных отходов. И это здорово! Любой, с позволения сказать, юнит узнается мгновенно, будь то песчаного цвета Humm-Vee или огромный харвестер, который, как и положено всякому уважающему себя мирному трактору, равнодушно собирает тибериум, не обращая внимания на происходящее вокруг.



▲ Перед началом игры коллега Логан обучает нас основным премудростям спецназовской жизни.

Раскрыть глаза

А вокруг, надо заметить, происходит куча интереснейших вещей! "Веселье" в игре подается мелкими порциями — но зато формы принимает самые разнообразные. Безусловно, пальму первенства держит та самая "возможность забраться в любую технику", которой разработчики разжигали интерес играющей общественности последние пару лет. Что удивительно — нас почти не обманули. Забраться, конечно, можно не в любую технику, а только в специально оставленные для нас юниты в определенных точках на уровне (почтительный кивок в сторону баланса), но сам процесс от подобных ограничений ничуть не страдает. Уп-



При поддержке напарника расправа прошла быстро и без потерь.



Удар ионной пушки — зрелище незабываемое.

Говорят разработчики

(по материалом официального FAQ)

В: *Откуда взялась идея сделать Action во вселенной стратегического до мозга костей Command & Conquer?*

О: Идея Renegade появилась еще в 1992 году, во времена разработки оригинального Command & Conquer. Уже тогда нам нравилась сама мысль о добротном Action, густо замешанном на фантастическом сюжете и невиданных доселе "спецназовских приемчиках". Кроме того, всем без исключения пришелся по вкусу персонаж по кличке Commando. Этот шестипиксельный коротышка умудрился произвести огромное впечатление на играющую публику саркастическими комментариями, которые он отпускал перед тем, как отправить на воздух очередной склад боеприпасов. Чем больше мы думали над такой неожиданной популярностью Commando, тем чаще нас посещала все та же мысль взяться-таки за тематическую Action-игру.

В: *Как Renegade изменит наше представление об устройстве мира Command & Conquer?*

О: А никак. Сюжет игры разворачивается одновременно с событиями оригинального, стратегического C&C. Не изменились даже задачи игровых миссий, разве что отныне вы сможете принять непосредственное участие во всех боевых действиях. С видом от первого лица.

В: *А как вы сохранили в Renegade то непередаваемое ощущение, что называют "духом C&C"?*

О: Во время миссий вы постоянно наблюдаете знакомые картины: пролетающие над головой стаи вертолетов Orca, палящие по ним с земли комплексы ПВО, обстреливающие побережье армейские катера и тому подобное. Мы гарантируем, что каждая пушка, из который вам доведется пострелять, каждая машина, на которой придется поездить, и каждое здание, по которому можно будет побродить, — обязательно имеют свои аналоги в мире оригинального стратегического C&C. Вы сможете зайти внутрь Hand of NOD, пустить на воздух харвестер, собственноручно расстрелять толпу NOD'овских офицеров или к черту снести половину вражьей базы залпом со спутниковой ионной пушки. Да практически что угодно!

равлять любой техникой, от юркого Buggy до знаменитого Mammoth Tank, чуть сложнее, чем в том же **Medal of Honor**, но значительно проще, чем, например, в **Operation Flashpoint**, а заряды у бронетехники, как и положено каждому C&C-юниту, — бесконечны. Несказанно радует и четкая "профессиональная" ориентация каждой машины в строгом соответствии с наследственными стратегическими канонами. Так, танки совершенно неэффективны против пехоты, а сидя в джипе или пулеметном трицикле, чрезвычайно сложно совладать с какой-нибудь завалящей "ракетницей".

Еще одна не менее интересная черта игры — возможность побродить по окрестностям и непосредственно внутри каждого из встреченных на пути зданий. Лично мне было всегда интересно, как изнутри выглядит знаменитый Obelisk. Оказалось — ничего особо впечатляющего. Строгая лифтовая шахта, мощный генератор наверху, взвод свирепой охраны и оператор возле пульта управления. Вообще, прогулки внутри зданий несут множество чудных открытий. Так, например, внутри Weapon Factory действительно расположен компактный сборочный цех, а чудо вражьей техники Hand of NOD на поверку оказывается банальным армейским бараком с длинными рядами двухъярусных кроватей, тумбочкой дневального и сушилкой для портянок. В красном уголке, как и положено, возле доски почета был обнаружен полноцветный портрет Кейна, а прибитый к стене спутниковый телевизор страшным голосом вещал: "We are your friends! Join the Brotherhood!".

Однако с появлением подобной интерактивности усложнился и процесс саботажа вражьих баз. Теперь, чтобы вывести здание из игры, требуется совершить долгий променад по всем его внутренним помещениям в поисках заветного пульта управления, периодически вступая в перестрелки с многочисленной охраной и держа наготове гранатомет для отстрела стационарных турелей и прочей окружающей гадости. Впрочем, существует и куда более радикальный способ изничтожения ненавистных укрепрайонов — просто заложить под здание радиомаяк ионной пушки и что есть духу бежать подальше от места, где через десять секунд грянет армагеддон. Как со стороны выглядит ионный удар (или того хуже — ядерный взрыв в исполнении NOD'овских умельцев) — не описать никакими словами. Это нужно только видеть, а лучше — чувствовать. Просто попробуйте ненадолго задержаться в точке удара.

Чудеса в решете

В 3D-экшенах, как известно, по скрипту встречают, а по AI провожают. Насчет последнего мы еще поговорим, а вот с первым в **Renegade** — полный порядок. Скриптовые сценки привносят в довольно-таки однообразный процесс отстрела разномастной нечисти полноценную атмосферу мира **Command & Conquer**. Иногда "погружение в мир" проходит так стремительно, что перестаешь различать, где события случайные, а где, собственно, и заранее срежиссированные. Происходящее всячески подогревают и "фирменные" C&C-трюки. После изничтожения какого-нибудь бесхозного NOD-сарая на отшибе карты нас до боли знакомым голосом извещают, что "enemy structure destroyed", а перед приближением стаи скриптовых вертолетов сообщат об "aircraft detected". Казалось бы — мелочь, но эта роковая узнаваемость бьет наповал. Верю, верю!

О более чем удачной режиссуре некоторых моментов, не имеющих прямого отношения к геймплею, можно говорить еще очень долго. Но особым уважением к разработчикам проникаешься после осознания того факта, что большую часть не-интерактивных вставок мы можем элементарно не заметить. Да-да, именно так. Например, уже на втором уровне из-за затянувшейся



▲ **Генерал Мендоза — большой поклонник товарища Че и усиленных боевых огнеметов.**

перестрелки с отрядом огнеметчиков можно пропустить зрелище уникального 3D-римейка *самой первой* GDI-миссии из оригинального C&C и проглядеть знаменитую высадку морского десанта на песчаный берег. Или в другой момент, слегка задержавшись по пути к точке рандеву, мы можем не увидеть эпическую картину сражения дружественного крейсера с прибрежной артиллерией противника. Впрочем, о недоработках говорить пока рано — чем не повод пройти игру по второму кругу с целью "посмотреть все"?

Однако никакое, даже самое красивое скриптовое сражение не сравнится с картиной реальных крупномасштабных боевых действий Renegade. Как в случае и с Medal of Honor: Allied Assault, крупномасштабность — всего лишь иллюзия. Пачками спускающийся на тросах с вертолета спецназ, колонны танков и отряды бегущего по долинам и по взгорьям пушечного мяса никаких ощутимых изменений в геймплей не привносят. Даже самый умный напарник, навязываемый вам в какой-нибудь миссии, вряд ли живет дольше минуты. То же и с остальными сослуживцами: они лишь создают видимость активных действий, порой скатываясь до сомнительных трюков вроде стрельбы из гранатомета себе под ноги или расстрела вражьего танка из пистолета с глушителем. Всякое бывает, однако подобные казусные случаи — скорее исключение, чем тенденция. Основной удел компьютерных статистов — красиво гибнуть под пулями, оправдывая наши мстительные злодейства в стане врага. Не стоит возмущаться, когда выпрыгнувшие из одного с нами вертолета коллеги-штурмовики вместо решительного "ура!" и стремительной атаки вдруг попрячутся по кустам и сараям. Они — массовка. Не актеры. Относитесь к ним снисходительно.



▲ **Наряд по кухне нейтрализован. Не похлебать сегодня NOD'овцам сытного армейского супца.**

▲ **Почувствуйте удар "обелиска" на собственной шкуре! Незабываемые ощущения гарантированы.**

Мы были солдатами

Сюжет Renegade не претендует на литературную премию... как, впрочем, и ни на что другое. Обычная история "в стиле C&C" — в меру закручено, в меру наивно. Опять битва за тибериум, снова конфликт Кейна и его фанатиков из Brotherhood of NOD с напыщенными генералами Global Defense Initiative. В повествовании даже присутствует некоторая цельность. Вкратце история такова: капитан GDI-спецназа Ник Паркер по прозвищу Havoc на протяжении целой игры гоняет по всему свету банду каких-то балаганных артистов, ответственных за похищение видных ученых во главе с небезызвестным доктором Мебиусом. Среди наших непосредственных врагов оказываются такие колоритные личности, как злобный одноглазый карлик, тонконогая брюнетка с японским именем и чрезвычайно похожий на одного видного кубинского деятеля главзлодей Мендоза. "В стиле C&C" — мы же предупреждали. Для полноты картины остро не хватает только какого-нибудь просоветского генерала со звездами размером в кулак да и, пожалуй, Юрия Редалертовича Киера (хотя последнее предложение задумывалось как шутка, буквально перед самой отправкой номера в печать в Сети появилась информация о том, что в Westwood готовят аддон к Renegade — как раз с сюжетом типа "NOD наносит ответный удар").

Навороченный сценарий без устали мотает бедного Паркера из одной точки земного шара в другую, так что не стоит удивляться, что после северных равнин мы вдруг попадаем на райский тропический островок, где умудряемся ввязаться в очень неприятную историю и в итоге загреметь к NOD'овцам на нары, сбежать, совершить крупномасштабную диверсию и так далее и так далее... Ни минуты покоя. Знаменитые видеоролики, объясняющие некоторые сюжетные ходы и поддерживающие напряженность повествования, отныне... уже не "знамениты". А все дело в том, что Westwood впервые за много лет пожадничали и не стали приглашать актеров для "живых" съемок, так что вся межмиссионная санта-барбара отныне разыгрывается между мутными трехмерными моделями далеко не самого лучшего качества. Впрочем, персонажи получились знатными, а характеры — выпуклыми, так что такая подмена расстраивает не слишком сильно.

* * *

Любые огрехи разной степени значительности ничуть не портят общую картину. Renegade получился чрезвычайно добротной, стильной и динамичной игрой, не дающей расслабиться ни на секунду. Бесконечное и разнообразное действие, достойный саундтрек (ремиксы "по мотивам" старых композиций из C&C плюс кое-что новенькое от тех же авторов) и все ж таки вполне сносная графика, которая при столь неслабых масштабах игрового мира выглядит на твердую "четверку" и вдобавок умудряется не тормозить на среднестатистической "домашней" персоналке. Все это идет игре только в плюсы. Так что никакого ренегата, простите за каламбур, из Renegade не вышло. Достойный приемник культовой стратегической серии вполне заслуживает право называться "еще одним C&C". ■

Дождались?

Вполне достойный "шутер по мотивам". Отличный подарок всем фанатам серии C&C, да и просто очень хорошая игра.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	6.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	6.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Tropico: Paradise Island

Пришел час требовать от каждого считающего себя честным человеком, к какой бы организации или партии он ни принадлежал, перейти от слов к решительным революционным действиям!
Фидель Кастро

Жанр:	Экономическая стратегия
Издатель:	Take Two
Разработчик:	Breakaway Games www.breakawaygames.com
Издатель в России:	1C
Локализация:	Логрус
Похожесть:	Tropico, SimCity, Constructor, The Sims
Необходимо:	PII-200, 32Mb
Желательно:	PII-300, 128Mb, 32Mb 3D уск.
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.poptop.com/TropicoXpack.htm

Переход от слов и сюсюканий к решительным революционным действиям прошел, надо сказать, на ура. Сменив на боевом посту нежно обожаемую нами PopTop, молодая, но уже подающая большие надежды девелоперская контора Breakaway Games сделала из Tropico, этого уникального политического симулятора банановой республики, именно то, чего нам так здорово не хватало прошлым летом. "Райский островок"? Забудьте! Деньги, власть, репрессии и персональная армия преданных "барбудос" — вот истинное лицо Paradise Island. Перед вами самый жестокий симулятор неограниченного диктата в мире — игра гениальная, а местами даже откровенно фашистская. И куда только смотрит международный комитет по делам играющей молодежи?



▲ Тучи над городом встали. Еще чуть-чуть, и всю цивилизацию смоет в море.

Все думали — турист, а это — террорист

Итак, спустя полгода Эль Президентэ снова возвращается на богом забытый остров "где-то в Карибском бассейне" для основания очередного бананово-кокосового княжества с сильным диктаторским уклоном. Добавок различной степени вкусности в аддоне — великое множество.

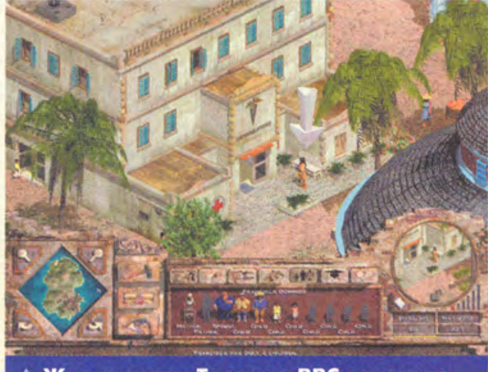
Одним из немаловажных нововведений в Paradise Island являются так называемые "природные катастрофы". Бури, цунами и кошмарные штормы, смывающие в океан всю береговую инфраструктуру. Какой-нибудь ураган с красивым именем "Люсиль" в считанные секунды может оставить от вашего чудесного островка груду бесформенных развалин, причем выписанная на восстановление цивилизации сумма международной гуманитарной помощи напрямую зависит от текущей внешнеполитической обстановки. Такие вот популярные уроки гуманизма. Сколь-нибудь точно предсказать момент появления очередного катаклизма нельзя, поэтому крайне желательно иметь в казне некий НЗ на самый непредвиденный случай.

А теперь о грустном. Так уж получилось, что разработчики задумывали аддон прежде всего с расчетом на слабохарактерных диктаторов-курортников, которые вместо мыслей о революции и установлении тоталитарного мира во всем мире больше озабочены графиками прироста посещаемости в элитных ресторанах, повышением уровня наполняемости закрытых платных пляжей и степенью доходности люксовых отелей. Большинство новых построек в Paradise Island касаются именно этого нехитрого пункта бюджета маленькой островной страны. Теннисные корты, площадки для мини-гольфа, аквапарки, ночные клубы и даже валютные duty-free шопы созданы специально для любителей активного отдыха в странах третьего мира. Среди туристов появились даже такие привереды, которые ни за что не поедут на остров, если на нем есть хоть одна чадящая густым дымом фабрика.

Впрочем, новыми строениями не обделены и наши граждане, пределом мечтаний для которых теперь становится двухэтажный кондоминиум со спальней и всеми удобствами. В списке доступных к возведению увеселительных заведений появилась такая интересная вещь, как кинотеатр. Сие здание, помимо функции развлечения напахавшихся на плантациях герильеро, играет и видную идеологическую роль. Устройте фестиваль американского кино — и благосклонность могучих Штатов к вашей маленькой банановой республике возрастет пропорционально количеству посетившего кинотеатр народа. Для привлечения серьезных денег можно организовать парочку мировых премьер, а аккурат перед самыми выборами начать благотворительные показы "любимых фильмов Эль Президентэ" (судя по доносящимся из окон во время сеанса истеричным воплям, среди любимых фильмов Президентэ не на последнем месте стоит киноблокбастер "Волга-Волга").

Ну и особым пунктом в меню новостроек идет так называемый "дом-

музей", откуда денно и нощно посредством громкоговорителей на все окрестные кварталы раздаются признания в любви дорогому и любимому товарищу Ста... то есть Эль Президентэ. Как ни смешно, но наш рейтинг благодаря этой пропагандистской хибаре растет как на дрожжах. Заветам сами-знаете-кого верны!



▲ Журналистка Тропико-ВВС и не подозревает, что Эль Президентэ уже собирает на нее компромат.

Мой маленький ГУЛАГ

Ну наконец-то. Вот мы и подошли к самой интересной части повествования. Значительно расширился по сравнению с оригиналом и список доступных способов воздействия на ненавистных диссидентов. Так, если глупый Президентэ превратит старый колониальный форт на побережье в археологический лагерь или скучнейший исторический музей, то прирожденный диктатор огородит развалины охранными вышками, опутает колючей проволокой и организует внутри натуральный концентрационный лагерь для ограниченного контингента наиболее вольнодумной части Тропикании. Так что после пятнадцати лет разъяснительно-воспитательной работы где-то в сырых казематах любой потенциальный че гевара выйдет на свободу с настолько чистой совестью, что слова вроде "мятеж" или "революция" даже не возникнут у него в мыслях до самого конца его ничтожного пиксельного бытия. Жестоко? Увы, не более, чем в настоящей жизни.

Увлечение репрессиями порой доходит до смешного. Так, у меня один раз соседями по нарам совершенно случайно оказались фермер (аграрий-вредитель), хапуга-банкир, целая компания островных педиатров (заговор врачей, не иначе) и даже духовный отец нации, который на воскресной проповеди случайно обронил фразу о том, что "есть власть выше власти земной и эльпрезидентской".

Вообще, играть "злого Президентэ" в Paradise Island стало в меру сложнее и безо всякой меры интереснее. Народец норовит взбунтоваться по любому пустяшному поводу. Сложная система социальных отношений между гражданами свободной Тропикании стала значительно глубже. Теперь, к примеру, арестовав отца большого семейства, вы рискуете навлечь на себя гнев всей его многочисленной родни вплоть до третьего колена. Очень неприятно, знаете ли, когда все двадцать внуков разом берут автоматы и убегают в леса мстить за дедушку, зверски замученного в подвалах местной Лубянки.

Впрочем, при сильном желании и стабильной экономической ситуации можно порадовать себя и маленьким геноцидом. Значительно эффективнее, нежели в оригинале, действует введение военного положения, к которому прибавилась возможность объявления всеобщей воинской повинности с обязательным призывом в армию всего мужского населения возрастом от 18 до 50 лет. В особо запущенных случаях весь воинский контингент можно расселить на территории новообретенных военных баз. Так мы убиваем сразу двух зайцев: во-первых, радикально решаем извечную жилищную проблему, а во-вторых, постоянно держим личной состав в полной боевой готовности. Согласитесь, приятный момент, особенно если согласно меню генерации игры вы — прирожденный милитарист или того хуже — генералиссимус, а ваши верноподданные — сплошь сволочи и ренегаты, ничего не понимающие в гуманных демократических реформах.



▲ На пороге домика, в котором жил маленький Президентэ, в бессознательном состоянии лежит очередная жертва пиара.

Ведению боевых действий в Paradise Island отведено чуть ли не больше места, чем строительству богомерзких яхт-клубов и отелей-"люкс". В одном из сценариев, например, вам надлежит в условиях крайне отвратительного финансирования создать за десять лет "с нуля" величайшую банановую армию для достойного отпора превосходящим силам рассеянных по всему атоллу не в меру буйных че гевар. Другое задание предполагает прямо обратное решение проблемы: в сжатые сроки побрататься с бывшими боевыми товарищами и обеспечить им достойную работу в разрастающейся инфраструктуре островного туристического бизнеса. Tropico — игра-оборотень. Никогда наперед не знаешь, кем придется быть следующие час-полтора: отцом народов или проклятым узурпатором.



▲ Все мысли жителей бедных районов постоянно крутятся вокруг еды.

Субтропико

Со времен нашей последней встречи Tropico основательно раздался вширь, приобрел величественную осанку и обзавелся давней мечтой меломана — целым дополнительным часом зажигательных латинских ритмов, без которых существование "сима банановой республики" решительно не представляется возможным. Если смотреть невооруженным взглядом, игра кажется практически неотличимой от прародителя, но это вовсе не доказывает заведомой ущербности аддона — скорее даже наоборот. В игру просто нечего добавлять — она практически идеальна. Тщательно, до микрона отшлифованный бриллиант в длинном колье великих экономических стратегий. Удивительно стильная штучка и без пяти секунд игра нашей мечты с "коэффициентом надоедания", решительно стремящимся к нулю. ■

Дождались?

Все тот же Tropico, но основательно разросшийся по всем направлениям. Еще один уверенный шаг навстречу идеалу.

100% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	6.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	5.0

Рейтинг "Мании" 8.5

Святослав Торик
(torick@igromania.ru)



Лорды войны
Warrior Kings

Мой горец — парень удалой,
Широкоплеч, высок, силен;
Но не вернется он домой,
Он на изгнанье осужден.
Мельница "Горец"

Существует два вида хитовых игр. Те, которых ждут, и те, которых не ждут. Эти вторые, возникая как будто из ниоткуда, оказывают на геймеров приятное и весьма полезное воздействие. Вы когда-нибудь видели игры, обладающие параметром "харизма"?

Игру Warrior Kings если и ждали, то очень немногие. А она, несмотря на отсутствие раскрутки, неожиданно удивила, получила сто процентов в "Оправданности ожиданий" и, наконец, доказала тот факт, что игры могут ОЧАРОВЫВАТЬ.

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Microids
Разработчик:	Black Cactus
Издатель в России:	Новый Диск
Локализация:	Медиа-Сервис 2000
Похожесть:	Lord of the Realms 2, Stronghold, Battle Realms
Необходимо:	733 MHz, 128 Mb RAM, 16 Video RAM
Желательно:	1.2 GHz, 256 Mb, GeForce 2 GTS 32 RAM
Мультиплеер:	Локальная сеть
Сколько CD:	Один
Сайт игры:	www.warriorkings.com

О, как его вернуть?

Если театр начинается с вешалки, то любая фэнтезийная игра — с сюжета. Нашему взгляду предстает интересная средневековая сказка о том, как некий принц оказывается вне закона, вследствие чего сматывает удочки и убирается куда подальше с непременным обещанием вернуться и показать врагам, где раки зимуют. Артос, юный принц и будущий правитель процветающего королевства, беспомощно наблюдает наезд злобного лорда, который пришел с огромной армией отравлять жизнь его отцу. Отец погибает, но, следуя заветам Гэндальфа, в последний момент кричит: "Беги, придурок!". Придурок хватает остатки войск и сваливает на корабле в сторону более мирной страны. Там он перегруппировывает армию, убивает местного царька и, как следует прокачавшись, возвращается, дабы объединить разбитую по кусочкам Империю, а заодно и отомстить за смерть отца (который все-таки не Гэндальф, чтобы во всем белом возвращаться).

Проработка мира **"Лордов войны"** (русское название игры) выполнена настолько тщательно, что исподволь ищешь какие-нибудь огрехи и разлады — но, к счастью, не находишь.

Лучший юнит — это завхоз

На первый взгляд, Warrior Kings — обычная RTS с крестьянами, воинами, магами, конфликтами типа "стенка-на-стенку" и всем тем, что вы видели еще во времена WarCraft 2. На второй взгляд кажется, что это не совсем так. А на третий — видно, что уж больно самобытная это вещь. Оригинальная.

Основа любой RTS — ресурсы, управление и хозяйство. Ресурсов в игре три вида: еда, материалы и золото. Еда добывается на пшеничных фермах, коих можно отстроить сколько угодно, причем, в отличие от Age of Empires, пшеничные поля всегда колосятся, пшеница не кончается. Материалы — это лес и камень. Они расходуются для создания некоторых типов юнитов и возведения зданий. Что касается золота, то здесь вариантов много. Можно найти на карте какое-нибудь варварское поселение, разрушить его и обнаружить в руинах полтыщи золотых. А можно продавать излишки материалов через специализированные постройки по сходной цене.

Как и во многих стратегиях, всю черную работу выполняют крестьяне: рубят лес, сажают пшеницу, бегают в магазины продавать (как ни странно) материалы. В плане производства юнитов тоже все стандартно: Town Hall (здесь — Village) с крестьянами, Barracks с солдатами, дополнительные здания с экономическими и военными апгрейдами. Одно "но": хозяйство ведется по феодальному варианту, поэтому все ресурсы должны доставляться из деревни на специальный склад или в ваш личный особняк (Manor) — и только тогда они становятся доступными для использования. Чтобы транспортировка происходила автоматически, нужно прикупить тележку и задать ей соответствующий маршрут (Transport Tycoon какой-то получается).

Стратегия или тактика?

Да все вместе. Покупать войска можно сразу же, как только будут построены бараки. Воевать можно с самого начала каждого уровня — уже на старте Артос появляется с группой войск. Более того, частенько приходится выполнять некую боевую задачу прежде, чем вы доберетесь до ближайшей деревни. Поэтому в игре мирно сосуществуют два основополагающих элемента: стратегия и тактика.

К примеру, во второй миссии по всей карте разбросаны группы варваров, пройти мимо которых никак не получается. У варваров полностью отсутствуют юниты, поражающие на расстоянии, но в ближнем бою они рвут всех и вся. Можно, конечно, потерпеть и подождать, пока не наберется ресурсов на воспитание трех-четырех десятков воинов. Но есть и простое решение: в одной из деревень старейшина за 500 единиц материалов обещает обучить ваших подданных стрелять из луков. Вы быстренько отправляете крестьян рубить деревья. Накопив нужную "сумму", начинаете создавать отряд лучников. Отряд справится с нахальным врагом на расстоянии, не потеряв ни единого юнита.

А вот, скажем, в четвертой миссии у вас поначалу нет деревни, но есть Артос, десяток пикейщиков и десяток лучников. Задача: доставить обоз в осажденный город. На единственном пути к блокадникам стоят два вражеских отряда пикейщиков и один огромный легион рыцарей, причем пикинеры стоят слева и справа от дороги, а рыцари — чуть дальше, посреди тракта. Силой не пройти, тут думать надо. Решение таково: лучников направляем на отряд пикинеров, стоящий слева, солдат же бросаем к рыцарям и пикинерам справа. Как только враг всполошится и начнет выдвигать войска навстречу, отводим своих лучников как можно дальше влево, а пикинеров — вправо по максимуму. Если все сложилось удачно, то рыцари и пикейщики справа бросятся на солдат и уйдут за ними на восток, а пикинеры слева потащатся за лучниками на запад. Дорога свободна, можно отправлять обоз. Как только опасное место пройдено, собираем свои войска и отводим на прежние позиции. Враг, которому приказано блокировать город, вернется к этой задаче. Никто не пострадал, обоз доставлен. Как я уже сказал, думать надо...

Похожие ситуации, что со стратегией, что с тактикой, встречаются чуть ли не в каждой из 20 миссий. Warrior Kings — это единственная в своем роде игра, которая предоставляет любителям различных стратегий и тактик столь богатую почву для размышлений.

Не стоит и говорить, что скорость юнитов зависит от местности, что лучники на возвышенностях получают нехилые бонусы, что правильное построение войск зачастую решает исход битвы. Скажу больше: судя по отзывам бета-тестеров WarCraft 3, в сингл-части этого мегахита не будет такого разнообразия тактик и боевых ситуаций.

Двадцать раз по пять

Warrior Kings состоит из одной-единственной сюжетной кампании, которая в свою очередь делится на пять глав, составленных из определенного количества миссий. В общем и целом получается 20 уровней плюс первый, прологовый, который фактически заменяет туториал (хотя он здесь тоже есть, отдельным пунктом в меню).



Сначала у вас деревня, потом — огромный замок с подсобным хозяйством.



От того, как вы построите войска, напрямую зависит исход битвы.

Это мы, наше высочество Артос.



При таких системных требованиях могли бы сделать графику и получше. Но зато масштабы!..

Структура уровней поражает не совсем обычным подходом, чем-то напоминающим, как ни странно, C&C: Renegade (см. обзор на соседних страницах). У нас есть основное задание, которое нужно выполнить любой ценой. Но если тщательно посещать все интересные уголки на карте, то можно открыть несколько дополнительных квестов, выполнение которых не только необходимо (если уж нашли, то не выполнив, с карты не уйдете), но и полезно. Например, если в одной из миссий подвезти 500 единиц еды в голодающую деревушку, то она, во-первых, войдет в состав вашего феода, а во-вторых, мудрый старейшина деревни сможет обучать ваших подданных обращаться с огненными стрелами — что даст огромный бонус лучникам, атакующим вражеские здания. На каждую миссию таких заданий приходится порядка пяти-шести штук, так что вычислить общее количество квестов несложно: 20 миссий по 5 квестов = 100 квестов. Неплохо, а?

По ходу игры нужно будет выбрать одну из трех конфессий. Есть язычники, которые опираются исключительно на количество войск и поддержку богов. Есть имперцы, которые больше рассчитывают на хорошую защиту и дорогостоящих юнитов. Они предпочитают дождаться удобного момента (например, когда у противника истощатся ресурсы) и нанести единственный удар, разом прекратив все споры на тему "кто в доме хозяин". Империя придерживается монотеизма, но их Саваоф начинает действовать лишь к концу игры. Третья сила — ренессанты. Эти ребята занимаются созданием разного рода машин и механизмов. Бога у них нет, зато живучести их искусственных воинов можно позавидовать.

Можно совмещать технологии и возможности двух разных конфессий (за исключением язычников и имперцев — эти ребята друг друга не переносят). Выбор направления осуществляется следующим образом: вы строите определенные здания, принадлежащие соответствующей конфессии, таким образом отсекая возможность возведения аналогичных элементов инфраструктуры от других представителей. Также, чтобы развиваться, вам надо будет улучшать особняк, превращая его сначала в крепость, затем в замок, в конце — во дворец. Апгрейды происходят так: вы строите одно здание какой-то из сторон, и ваш особняк тут же переходит на новый уровень.

Вполне справедливо, что если на стадии крепости или замка еще можно выбирать конфессию, то дворец должен "соответствовать" какой-то одной стороне, которую вы чаще "двигали" во время апгрейда особняка. Дерево технологий в WK имеет огромные размеры — поначалу просто голова кругом идет.

Пять гектаров в 3D

Первое, что удивляет при запуске игры — это долгая загрузка сначала меню, а потом и самой карты. Порядка полутора минут — и это на Athlon 1.4, 256 RAM, GeForce 2 GTS 32 RAM, да еще под самой быстрой (правда-правда) системой Windows XP! Разработчики руководствовались радикальной идеей запихивания всего кода игры в один огромный архив — вот он и грузится черт знает сколько. Почему это плохо? Да потому, что WK использует мощнейший графический движок, обрабатывающий помимо немеряных площадей в полном 3D еще и по несколько сот юнитов (а по заявлениям разработчиков — тысяч) на одной карте.

То, что прописано в графе "Рекомендуемые системные требования", даст возможность играть со всеми включенными опциями, кроме 32-битных текстур. Все это требует загрузки огромного количества ресурсов в память. А перед этим еще нужно достать необходимые данные из архива. Понятно, откуда берутся полторы минуты на довольно быстрой машине?

Зато управление камерой вызывает полный восторг! Можно вознестись в поднебесье и, развернувшись вертикально к земле, наблюдать карту а-ля стандартная RTS, а можно, приблизившись к земле, любоваться масштабными баталиями и осадами городов. Получается интересный выбор: смотреть на все либо как в WarCraft 2, либо как в WarCraft 3.

Модельки все-таки подкачали. Угловатые рыцари на угловатых конях угловато махают угловатыми шашками, угловатые катапульты стреляют по угловатым башням угловатого города. Прорисовка текстур тоже не отвечает современным требованиям — какие-то они, текстурки, грязноватые. Но если не придираться к мелочам, пейзажи смотрятся просто фантастически. Порой автор просто забывал про игру и, управляя камерой, мотался по всей карте, рассматривая долины, горы, равнины, болота и представляя, какой невероятный Action или RPG можно создать на таком движке да с такой красотищей...

Да, со звуками все в порядке, а музыка — просто кайф! Надо как-то выдрать ее из этого идиотского архива... ■



Дождались?
Новая революция на старых костях. Warrior Kings наверняка попадет в "Лучшие игры 2002". И, скорее всего, в первую тройку раздела "Лучшие стратегии".

100% Оправданность ожиданий	
Геймплей	9.0
Графика	8.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	8.0
Рейтинг "Мании"	9.0



Hooligans: Storm over Europe

Андрей Теодорович (chaingun@mail.ru)

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	DaXabre Games
Разработчик:	Thirteenth Productions
Похожесть:	Haste
Необходимо:	PII-400, 64Mb, 4Mb Video
Желательно:	PIII-600, 128Mb, 8Mb Video
Сколько CD:	Один
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.hooligans-thegame.com

Стенка на стенку, район на район —
Уже есть потери с обеих сторон,
Уже у кого-то рассечена бровь,
А слева и справа — красивая кровь...
Фанатский гимн

Трус не играет в хоккей и не ходит смотреть футбольные матчи на стадионах. Потому как дело это небезопасное: безбашенные фанаты в разноцветных шарфах устраивают после каждого матча такой тарам-пам-пам, что даже попавший в него сторонний человек может получить повреждения и потерять несколько ценных органов. Вы думаете, такое только у нас творится? Как бы не так — футбольные фанаты, скажем, в Европе буянят не меньше наших. Почитайте газетные хроники... Или проще: поиграйте в предмет нашего сегодняшнего разговора. Hooligans: Storm over Europe ясно дает понять, что уровень цивилизованности той или иной нации к футбольному фанатизму имеет так же мало отношения, как Ренат Дасаев — к балету.



▲ Миссия, в которой нам (!) надо защитить автобус со своей любимой командой. Интересно, а менты что?

Смерть врагам и мусорам, хэй!

В Hooligans: Storm over Europe присутствует очень даже неплохой сюжет. Мы — обычный корреспондент, которому дали задание взять интервью у бывших футбольных фанатов. Эти несколько человек рассказывают о каждом крупном выезде в своей жизни. Им приходилось много путешествовать по всей Европе вместе со своей бандой, а следовательно, и хулиганствовать везде, где только можно. Нетрудно догадаться, что нам предстоит вернуться в прошлое и повторить их "боевые подвиги", которых, кстати, было немало.

Наверняка многие уже успели подумать, что Hooligans — игра жестокая и чрезмерно кровавая. Абсолютно верно! Релиз Hooligans стоит под огромным вопросом почти во всех европейских странах. Но насилия в ней лишь ненамного больше, чем в реальной жизни: футбольные хулиганства и фанатские войны — вещи сами по себе очень кровавые. Я сам знаком с этим явлением отнюдь не понаслышке и могу твердо заявить, что товарищи разработчики ничуть не приврали и не исказили сущность футбольного хулиганства, за что я им лично выражаю огромную благодарность.

На протяжении всей игры игрок будет колесить по европейской части континента вместе с шайкой отморозков и выполнять во многих странах разные интересные задания. Цели миссий отнюдь не сводятся к надоевшему "замочи всех врагов" (хотя есть и такие). Но как вам, например, задание прорваться на стадион через толпу ментов и вражеских фанатов? Или вызволить из тюряги попавшихся соплеменников и сопроводить их до железнодорожной станции? А может, босс даст вам поручение разгромить половину баров и забегаловок в городе, да еще и награбить 4 миллиона долларов за один выезд? Сразу хочется похвалить сценаристов за то, что им удалось сделать прохождение игры безумно интересным занятием — вы не встретите и двух схожих миссий!

Теперь расскажу непосредственно о самих отморозках. Такого количества классов вы не найдете даже в навороченной RPG. В каждой группе есть лидер — самый мощный юнит, способный не только махать кулаками, но и стрелять из пушки. "Крыса" — самый быстрый (идеален для грабежей), но и самый слабый юнит. Рэйвер — самая яркая личность в каждом отряде: он всегда носит с собой огромную магнитолу, музыка из нее бесит ментов и поднимает настроение вашим подопечным. Хулиган — настоящий пироманьяк! Единственный, кто может лихо управляться с зажигательными смесями и всем прочим подобным. Байкер — весьма стильный парень, умеющий водить транспортные средства и махать тяжелой цепью. "Бык" — очень толстый и очень сильный. Любит выпить, а после раскроить пару десятков черепушек обрезом трубы. Всех этих парней можно нанять в баре, поставив каждому по кружке пива. Чем больше (и, соответственно, дороже) порция — тем больше народу повалит в вашу банду. Кроме этих, так называемых "хардкорных" юнитов, можно привлечь на свою сторону обычную уличную шантрапу — для этого просто поорите минуту-другую свой фанатский гимн, и через некоторое время за вами начнет преданно ходить кучка балбесов. Правда, при случае они так же легко перейдут на сторону противника — если авторитет вашей банды упадет (почти GTA 2). Можно даже держать в своей команде "женщин легкого поведения" — пока они флиртуют с врагами, а те глазеют на них с открытыми чавками, ваши бравые пареньки начистят "влюбившимся" чайники.

У каждого персонажа в игре есть куча характеристик: запас здоровья, умение драться, степень напуганности, степень озлобленности, степень алкогольного и наркотического опьянения, "лояльность" и степень усталости... И у каждого персонажа все эти характеристики разные. Например, "бык" пьет за троих, но даже малой дозы наркотиков ему достаточно, чтобы "увидеть в воздухе летающих поросят" (цитирую разработчиков). А рэйвер, наоборот, может обколоться,



▲ Давить врагов на тачке — одно удовольствие!



▲ В этой миссии надо громить все, что попадается под руку/монтировку/цепь. Сейчас грабят очередной магазин.

как подушка для иголок, но ничего не почувствовать — однако после третьей кружки пива он уже будет вусмерть пьяным. Кстати, под наркотическим или алкогольным опьянением фанаты становятся просто зверьми — они начинают бить всех прохожих на улице без разбору, орать дурными голосами фанатские кричалки и иногда даже громить магазины.

К вопросу о зданиях — их значение в игре огромно. Они — основной источник евро (да-да, евро здесь — единственная валюта); любое здание можно грабануть или просто разгромить. Однако многие здания полезны не только этим — например, в барах можно нанимать "хардкоров", а в борделях — проституток и там же лечить раненых бойцов (разработчики считают, что ночь с девчонкой излечивает от всех болезней). А в оружейных магазинах можно закупаться понятно чем. Каждый боец вашей банды может трижды делать апгрейд своего оружия. К примеру, байкер вначале машет обычной цепью, потом — цепью от якоря (!), а еще позже — огромным цепом.

Ну а теперь расскажу о том, что интересует вас больше всего, — о врагах и мочилове. Сражаться придется не только с фанатами других клубов, но и с ментами. Менты — это просто чума. В лучшем случае они арестуют наиболее активных хулиганов, а в худшем просто-напросто завалят всю вашу гоп-компанию. С враждебными фанатами сражаться тоже нелегко — как правило, их всегда в несколько раз больше, чем бойцов в вашей банде.

Мочилово выглядит почти так, как в жизни. Приведу пример. Вас начинают закидывать камнями (и это тоже можно!), а вы с криками "банка тушенки, ромбика знак — здесь похоронен московский Спартак!" валите плотной толпой на кучу отморозков в омерзительных красно-белых майках. Начинается потасовка с применением всего, что только попадается под руку. Через некоторое время прибегают менты (а иногда и не прибегают) и начинают лупасить дубинками всех подряд. Бойцы либо разбегаются, либо начинают с особым остервенением отвечать "правозащитникам". Но рано или поздно одна из сторон одерживает победу, и на поле битвы остаются лишь кирпичи, осколки стекла и захлебывающиеся в собственной крови фанаты. Вот это я называю настоящей романтикой!..

Мастдай

На фоне всей этой идиллии (да и сама по себе) графика смотрится не просто некрасиво, а... ужасно, мерзко, отвратительно!! Даже прошлогодний и далеко не приятный глазу Haste выглядит и то раза в полтора лучше. Спрайтовые модели, спрайтовый ландшафт, software support only — все это подходит для игры годов эдак 96-97-х. Разработчики зачем-то указали в рекомендуемых системных требованиях 8Mb Video, хотя и двух мегов хватит за глаза. Именно графика может серьезно испортить впечатление от игры и отпугнуть большую часть аудитории. Мастдай, одним словом.

Музыка и озвучка, правда, очень хороши. Музыка — настоящий тяжелый металл, по стилю чем-то напоминающий Sepultura. Кстати, разработчики совершенно правильно сделали, что выбрали именно металл — он отлично сочетается с общей динамикой игры. Озвучка тоже качественная, особенно озвучка персонажей. Просто послушайте, о чем они говорят и КАК они это говорят (особенно спьяну), — и ваше настроение резко повысится.

Итак?

Hooligans: Storm over Europe — действительно классная, интересная игра. Ребята из Thirteenth Productions здорово реализовали оригинальную идею. Если бы не графика — хит был бы обеспечен. Впрочем, все равно могу смело заявить, что в России игра пользуется определенной популярностью — во всяком случае, многие мои друзья и знакомые уже успели ее приобрести (а некоторые — пройти). Жалко лишь, что в других странах у нее может совсем не быть поклонников: игру во многих странах уже запретили. Беспокоятся, видать, за психику граждан...

P.S. Если можете поиграть по сети — обязательно поиграйте в режиме Drink It!. Получите массу удовольствия. ■



▲ Фанаты исполняют свой гимн после удачного побоища. Лидер запевает, рэйверы отплясывают что-то непонятное, а "быки" исполняют "танец живота".

Дождались?

Отвратная графика Hooligans втыкает шомпол игроку прямо в глаз, но даже с одним глазом он продолжает играть. Не участвовать же во всех футбольных войнах самому — здоровья не хватит!

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	2.0
Звук и музыка	8.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	9.0

Рейтинг "Мании" 7.5

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Rock Manager

Жанр:	Менеджер
Издатель:	PAN Interactive
Разработчик:	Monsterland Produktion
Издатель в России:	1C
Локализация:	Snowball
Похожесть:	Отсутствует
Необходимо:	P-233, 32Mb
Желательно:	PII-350, 64Mb
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.rockmanager.net

Никогда в жизни я не увлекался менеджерами, но зато давно и надежно сижу на игле металлической музыки. Естественно, игра с названием Rock Manager не могла пройти мимо моего цельнометаллического ока. Узнав из пресс-релизов "Сноуболла" о ее существовании, я затаился и начал ждать. Ждать пришлось недолго — добрый "Сноуболл" откликнулся на просьбу записать для нас болванку, и неделю спустя она прикатилась в редакцию, круглая и блестящая.

Оказалось, что разработчики Rock Manager не зациклились на одном только роке. Игра не чурается попсы и панка, а также — гип-гип, ура! — традиционного хеви-метала. Впрочем, будь в ней одни лишь негритянские речитативы, я бы все равно стал в нее играть. Разработчики, как выяснилось, большие юмористы.



▲ Вот этот город нам предстоит покорить. Восемь раз.

Открылась бездна, звезд полна

Действие игры происходит в неком абстрактном городке, в котором есть несколько звукозаписывающих студий, клубов, концертных залов, радио, телевидение, пресса — в том числе и музыкальная, а также стадион и аэропорт. Городок умещается на полтора экрана; они и есть полигон для испытания ваших менеджерских талантов.

Как испытать талант менеджера? Всучить ему банду подростков, едва умеющих держать гитары, и попросить сделать из них группу Manowar? Да это так же просто, как сыграть "до-ре-ми", ребята! Разработчикам **Rock Manager** в изобретательности не откажешь. Сделайте счастливой дочку русского мафиози — пусть к ее ногам падут стадионы. Неважно, что девица поет немногим слаще будильника — папочка хочет видеть ее звездой поп-музыки. Организуйте мировое турне ветеранов металла, ушедших со сцены десяток лет назад. Денег у них, конечно, нет — но заказ есть заказ. Заработаем триста тысяч баксов, чтобы парни могли слетать в Торонто и спокойно свалить на пенсию? Гениальный гитарист Нелли Голандер написал рок-шедевр из четырех нот. Его младший брат прекрасно исполняет на эту мелодию песню Supermarket Love, которую даже можно слушать, если залить уши воском. От вас ждут, что вы сделаете ее хитом, а имя Голандеров прогремит по всей округе. Компания Global хочет подмять под себя всю индустрию, превратившись в монополиста. Надо разорить их главного конкурента, а потом запустить в космос команду музыкально одаренных товарищей — они, понимаешь ли, желают спеть свою Perfect Song на земной орбите. Ну что нам стоит дом построить? Нарисуем как-нибудь.

Схема рисунка, в принципе, стандартна для каждой миссии. Но есть такая куча штришков и нюансов!.. Сначала вы нанимаете музыкантов, чтобы создать полноценную группу; впрочем, иногда к вам приходит уже готовая команда. Потом приобретаете музыкальный лейбл (по-русски говоря, песню) в одной из двух издательских компаний. Песни стоят по-разному, в зависимости от качества и потенциальной хитовости. Ассортимент жанров перечислен в начале статьи. Опять же, в половине случаев восходящие звезды уже имеют в своем портфолио какую-нибудь завалящую бренчалку-мычалку; а как показывает практика, успех песни — преимущественно дело пиара, и лишь самую малость зависит от того, насколько развиты голосовые связки у вокалиста и из какого места растут руки у барабанщика.

Следом за покупкой идет запись сингла на студии. Их в городе несколько штук — от North Star Records с оборудованием шестидесятых годов до суперсовременной Global Records, где к вашим услугам микрофоны за тысячу долларов. Но и цены на запись, соответственно, разные — Global дерет по пятнадцать штук за сеанс.

Записав будущий мегахит, надо найти издателя. Издатель — дело тонкое, и его представления о хитах далеко не всегда совпадают с вашими. "Мне очень нравится ваша песня", — говорит он, "но это дерьмо никогда не попадет в чарты". Второй или третий издатель обычно оказывается покладистее; если же все они отвергли ваше произведение, значит, в нем что-то не так. Выход есть, и даже не один. Купить другой лейбл (мало кому понравится песня с названием "Замочи своих предков"), записать его в более дорогой студии, дать несколько концертов, научить своих обалдуев играть и петь, в конце концов! Но вот песня принята, издатель улыбается и предлагает контракт. В нем прописана сумма, которая выделяется вам на раскрутку, и процент с продаж, отходящий лично вам. Стартовую сумму можно увеличить, но чем больше вы жадничаете, тем ниже опускается планка отчислений. Впрочем, обычно издатель предлагает вполне достойные деньги — можно сразу ставить под контрактом свою закорючку.

Дорога в небеса

Как происходит раскрутка лейбла? О, тут целый список самых разных мероприятий. Первым делом надо заказать в дизайнерской студии обложку компакта. Вы сами выбираете фон, спецэффекты, фото группы и шрифт надписи. Кстати, принцип "как вы яхту назовете..." тут не действует. Даже банда с названием The Assholes имеет все шансы взлететь на пик популярности. Особого влияния дизайна обложки на продажи я тоже не заметил — хотя сами музыканты могут обидеться, если их оптимистичная запись A Love So Smooth окажется погребенной под обложкой с изображением кладбища или ядерного взрыва.

Надя получила свои три из пяти в газетном ревью. При ее-то голосе — этого более чем достаточно.

Обложка готова, и вы назначаете день, когда диск поступит в продажу. Обождите с этим недельку — чтобы продать больше десяти копий, вам понадобится время на подготовку целевой аудитории. Кто у нас правит бал, когда речь идет о популярности в массах? Да-да, это именно те три буквы, о которых вы не подумали, — СМИ. Четвертая власть в городе представлена радиостанцией, газетой City News, телекомпанией и музыкальным журналом. Представителям этих учреждений вы вручаете press-kit и тут же, чтобы помочь им оценить талант вашей банды, дарите ящик ликера или путевку на Таити. Конечно, можно и сэкономить на подарках, но тогда не обижайтесь, если совесть журналистов возьмет верх над стремлением помочь юным дарованиям. Ну и напоследок включаем двигатель прогресса. Реклама стоит бешеные бабки, но они, как правило, отбиваются после начала продаж. Да, еще можно заплатить владельцам музыкального магазина, чтобы они недельку-другую помучили посетителей прокручиванием вашей записи. Как ни странно, это тоже поднимает продажи.



Слышали бы вы, какую ерунду поют нам эти ребята с земной орбиты!

Отдельной статьей идут концерты. Можно заарендовать на ???вечер один из клубов или концерт-холлов и устроить там вечер песни и пляски. Не в каждый клуб вас пустят — в берлоге рокеров на дух не переносят попсу, а в фешенебельном "Палладиуме" и слышать не желают о существовании панк-музыки. Серия концертов, кроме прибыли, приносит некоторую известность и зачастую помогает смягчить сердце издателя. Впрочем, прибыли может и не быть, особенно если о вашей группе слышали только соседи по этажу. Зато когда имя команды загремит в эфире, концерты начнут проходить гораздо бодрее, и набитые публикой залы принесут вам не одну тысячу долларов. Мечта всех поющих в **Rock Manager** — выступить в Колизее, огромном стадионе, где легко поместится половина жителей города. Если у вас есть свободные $80000 на аренду — добро пожаловать. Если нет — начинайте работать поактивнее.

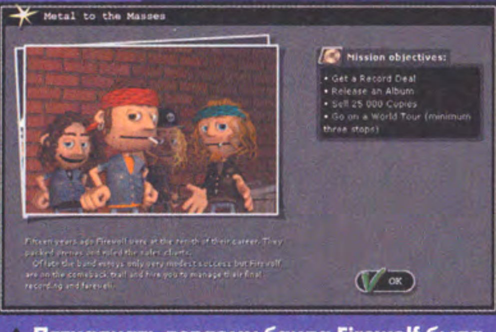
Работать поактивнее можно с помощью Сергея Спектора — парня с отменным черт-знает-каким акцентом, кучей честно изъятых у общества денег, сетью всевозможных связей и бандой громил, готовых за энную сумму хоть маму родную укокошить. С тех пор как вы помогли его дочке пробиться на музыкальный небосклон, Серега — ваш друг и брат навеки. За деньги он вам охотно поможет. Возможности Сереги бескрайне широки — тут и скандальные фотографии, якобы снятые папарацци, и случайная смерть одного из членов группы, и взрыв в клубе сразу после вашего концерта — словом, все для того, чтобы привлечь внимание прессы. Можно даже занять денег или нанять секьюрити — если, наоборот, требуется, чтобы пресса не приставала и вообще молчала в тряпочку. Публикации в газетах естественным образом привлекают внимание граждан и, следовательно, поднимают продажи.

Еще один способ спихнуть пару тонн компактов — снять клип и отправить его на телевидение. Клип стоит сравнительно недорого, а телевидение запускает его в эфир и вовсе бесплатно — правда, не помешает сводить ведущего в дорогой ресторан или хотя бы оставить цветочек на память. Авось на какое-нибудь шоу пригласит...

Ну а не пригласит — тоже не беда. Денег вы и так заработаете. Главная ваша проблема — это вовсе не бедность. Главная проблема в том, что вы управляете живыми людьми. А музыканты, как мне теперь ясно, живые люди вдвойне. Надеюсь, вы понимаете, что это не касается их достоинств?

Отрубите себе голову

Творческие личности имеют массу слабостей. Они могут быть недовольны всем на свете. Братья Голандеры — тем, что поют не ту чушь, которую написали. Дочь мафии Надя — тем, что гитарист, мать его, излишне счастлив. "Космические кадеты" — тем, что к ним невнимательна пресса. Битлоподобный Ник Честертон, наоборот, при одном слове "пресса" впадает в панику и решает тут же послать к черту всю эту канитель. Хуже всего иметь дело с металлистами — эти по малейшему поводу и без повода дерутся друг с другом, перманентно кого-нибудь ненавидят, отказываются петь без вдохновения, хотят в отпуск и срывают концерты. Энди Рокс — наркоман и пьяница. У Сонни ван Лорда есть подружка, которая лучше вас знает, как управлять группой и какие песни петь. И попробуйте с ней не согласиться — влюбленный до безумия Сонни тут же покинет банду, оставив вас с разорванным контрактом и проигранной миссией. Вообще, угроза уйти на вольные хлеба — самое частое высказывание музыкантов. Усмирить их недовольство можно с помощью подарков. Кому-то хватит темных очков или ящика пива, а кому-то подавай кофеварку и магнитофон за 3500 долларов. Правило номер один — делай так, чтобы музыканты были счастливы. Правило номер два — делай так, чтобы они были еще счастливее! Иначе группа развалится, а ваша репутация менеджера станет несовместима с продолжением игры.



Пятнадцать лет тому банда Firewolf была в зените славы. Хотят повторить.

Say "cheese"!

В **Rock Manager** сокрыта бездна юмора. Если вы сносно понимаете английский, то все время, которое вы проведете за игрой, родители и даже соседи будут с умилением слушать ваш сатанинский хохот. Если не понимаете — подождите локализацию от **"Сноуболла"**. К слову говоря, ребятам предстоит бесконечно сложная работа: мало правильно перевести все монологи музыкантов, газетные репортажи и описания концертов — надо еще подобрать очень классных актеров для озвучки. Персонажи игры говорят не совсем то, что выводится на экран в виде текста. Их голоса, словечки и выраженьица — отдельная песня. Как на русском заменить слово "fuck", чтобы сохранить адекватность и не иметь проблем с цензурой? Предлагайте свои варианты.

* * *

Несмотря на страшные сложности и затыки, о которых я написал выше, **Rock Manager** прост, как диез, и проходится с полпинка за два вечера. Но это будут два лучших вечера в вашей жизни — даю гарантию. Совет дня: играйте в компании друзей, экипированных ящиком пива, и радуйтесь, что **Rock Manager** идет на вашем допотопном "Пентиуме" и видеокарте с шестнадцатью цветами.

Дождались?
It's rockin' man, it's rockin'! Rock Manager — отличная нервотрепка и смехотека на пару вечеров.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	9.0
Графика	7.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	8.0
Новизна	9.0

Рейтинг "Мании" 8.0

Денис Марков (kiar@zmail.ru)

Sid Meier's SimGolf

Жанр:	Конструктор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Maxis/Firaxis Games
Похожесть:	Theme Hospital, Golf Tycoon, The Sims
Необходимо:	PII-400, 64 Mb
Желательно:	PIII-600, 128 Mb
Мультиплеер:	Отсутствует
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.maxis.com/games/simgolf

Это у нас с вами, на одной седьмой части суши, поля бывают только футбольные, а клюшки — только хоккейные. А у них там, в странах загнивающего капитализма, играть в гольф так же естественно, как чистить зубы. Вот гуру Мейер и решил сделать игру на столь популярную тематику. Взял чуть-чуть The Sims, немного Golf Tycoon, добавил парочку (не больше) своих идей, перемешал все это в одной только ему известной пропорции, и... на свет появилась игра под названием (кто бы мог подумать!) Sid Meier's SimGolf.

Чем больше живу, тем больше убеждаюсь — дядя Сид пытается научиться делать обычные игры. Ну, наверное, не хватает их ему — для полноты ощущений. Первой попыткой была Alpha Centauri, воспринятая игроками, мягко говоря, неоднозначно. А о второй сейчас речь и пойдет. Нет, игра совсем не плохая — что-то в ней есть. Но до хорошей все же чуть не дотягивает. Хитом не станет, но поклонников своих найдет. Играешь в нее и думаешь, что все вроде нормально, но от ощущения дежа вю избавиться никак не можешь.



Выбираем тип удара — тут все не так уж и просто!

Что делать?

Нам предстоит строить поле для гольфа. Впрочем, "строить" — не совсем правильное в данном случае слово. Скорее, проектировать. Построят-то все за нас, а вот ответственность за дизайн — на наших плечах. Собственно, от ваших созидательных способностей все и зависит. Сумеете построить несколько приличных лунок (как-то странно это звучит — "построить лунку") — банковский счет улетит в плюс бесконечность. Не сумеете — туда же, но со знаком минус. А если вдруг вас озарит недетское вдохновение и ваше поле понравится не только журналу "Мир гольфа", но и кому-то из зрителей — вообще супер. А может, и не супер. Погордитесь собой минут пять, а потом поймете — играть-то дальше неинтересно. Так что смело врубайте уровень сложности повыше — не прогадаете. Тем более что только на Impossible у вас будут какие-то существенные затруднения.

Ну, понеслась!

Итак, тыкаем курсором на любой незанятый участок земли, покупаем его, и на оставшуюся сумму начинаем строить наш собственный гольф-клуб. Выбор месторасположения основан только на личных предпочтениях игрока. Кому-то подавай зеленые газоны, а кто-то хочет творить на песках Флориды или на каменистой земле Ирландии, в окружении каменных глыб. Ну да бог с ним, о вкусах не спорят. Давайте ближе к делу. То бишь к дизайну. Самое главное в нем — лунки, а точнее, правильная их расстановка. Потом можно подумать и о второстепенном. Воткнув в землю флажок, накопав вокруг ям и набросав песка, задумайтесь: а не захотят ли уставшие клиенты присесть на лавочку или перекусить долларов эдак на пятьсот (не шучу!) в местном кафе? Поставьте рядом ресторанчик, посадите деревья, выройте небольшой пруд. Цветы и скульптуры — по желанию. По желанию клиентов, само собой.

Клиент — всегда! И иногда даже прав

А именно для них этот мир и устроен. Они это прекрасно понимают и, мягко говоря, садятся нам на шею. Флажок слишком близко к точке удара? "Не хочу играть!" Отодвинули? "Все равно не хочу — слишком легко!" А сделаешь ему вместо поля для гольфа полосу препятствий — обижается. Не нравится ему бегать по болотам, видите ли. Ну не сволочь, а? Едва чем-нибудь не угодите — это сразу же отразится на одном или нескольких параметрах клиента. Последних всего пять: радость, настроение, усталость, голод и жажда. Чуть что — наш посетитель начинает оповещать всю округу о том, что-де и дизайнер дурак, и цветы некрасивые, и небо не голубое, и трава, так ее, не зеленая. Эти истошные вопли повлекут за собой неприятные для вас последствия — упадет общий показатель веселья и радости, и VIP-посетители забудут о вашем клубе раз и навсегда. Следовательно, вы не сможете, например, прикупить еще один клочок земли. Такие тут правила: хочешь расширяться — пройди инспекцию у VIP. Без него не будет дополнительных лунок. А без них не будет денег. Все! Банкротство, отставка. А все из-за того, что какой-то обиженный на жизнь старикашка заорал что-то нецензурное, промазав по лунке с двух метров. Конечно, я слегка утрирую, но общая идея именно такова.

Чтобы ублажить клиентов, вы можете строить рядышком с полем специальные здания. Для западноамериканских лугов — это аэропорт (!), для приморских песков — парк развлечений наподобие Диснейленда. Стоят они немало, но очень уж посетителям нравятся. Еще одна деталь: игрок может продавать участки местным знаменитостям, чтобы они сами строили там свои дома. Само собой, посетителям гольф-клуба это тоже безумно нравится. А кому не понравится, что неподалеку живут такие звезды, как Памелла Пандерсон и Камерон Дейзи (да-да, именно так их и зовут)?

Если клиента все устраивает, он принимает важное решение — вступить в клуб. Членство в нем не дает ему абсолютно ничего, а вот вам прибавляет немного денег за каждую пройденную им лунку.

Дежа вю

Теперь о Sims-части. Помимо уже перечисленных параметров, у каждого любителя порыть клюшкой землю есть несколько черт характера. Кто-то может быть дружелюбным и активным, кто-то — приятным и веселым. От этих качеств зависит возможность возникновения между персонажами некоторых чувств. По-

дойдут друг другу — влюбятся и поженятся. Нет — разругаются и разойдутся. Такова се ля ви, как говорится. И ничего с ней не поделаешь. В общем, те же симы, что и были. Только вот в этот раз они играют в игре далеко не главную роль. Нетипично для продолжения такой серии — не находите?

Что ты сделал для гольфа в свои годы? Кто ты? Кто ты?!

Между прочим, у игрока тоже есть свой персонаж. Он постоянно блуждает по полю, то подрезая траву, то подбадривая игроков, и изредка поигрывая в гольф. Со временем, когда для этого будет достаточно денег, вы сможете нанять обслуживающий персонал. И пока наемные рабочие будут отрабатывать свои деньги, бегая вприпрыжку по полям и вырубая заросли сорняков, вы, наконец, сможете сконцентрироваться на игре. Тут пригодятся игровые навыки персонажа. Изначально он абсолютно ничего не умеет. Клюшку держит не с той стороны, бьет все время не туда и проигрывает всем, кому только можно. Но ничего — пройдет совсем немного времени, и ваш Тайгер Вудс начнет едва ли не с завязанными глазами класть мячи в лунки и выигрывать у оппонентов баснословные суммы. Все, что потребуется от вас, — выбирать тип удара (крученый, прямой, низом, верхом и т.д.), принимая во внимание имеющиеся скиллы. Тогда-то и придет время поучаствовать в турнире.

Для этого нам просто надо будет сохранить главного персонажа и построенное поле. А потом выбрать уровень сложности — и полный вперед. Кто выигрывает, получает некоторую сумму денег. Обидно, но вы ничего не можете сделать с этими деньгами. Посмотрели на список победителей — свободны! Ни кубка, ни медалей. Даже скриншот красивый не снимешь, на стенку повесить. А какой тогда смысл, спрашивается? Да тот же, что и у всей игры — получить моральное удовлетворение от созерцания себя любимого в первой строке итоговой таблицы. Кстати, чтобы еще больше порадоваться за себя любимого, можете импортировать в игру свою фотку.

Специально для эстетов есть отдельный режим игры. Называется "режим песочницы". Здесь нет никаких денежных ограничений. Только вы и пустое до поры до времени поле. Тут-то можно, наконец, дать волю фантазии и построить гольф-клуб своей мечты. И поверьте — интерес ничуть не теряется. Все равно от денег почти ничего не зависит. Отсюда вывод: SimGolf — не "тайкун", а скорее "конструктор". В игре нет никакой финальной цели — играй вволю, и все. И даже то, что игра формально продолжает серию The Sims, нас не обманет. Конструктор, и все тут.



▲ Какой же гольф-клуб без парка аттракционов...



▲ ...казино...



▲ ...и аэропорта? Да они издеваются!!!

Уж с колючей проволокой

Задумав смешать экономическую стратегию и The Sims, Firaxis, на мой взгляд, прогадали. Толком реализовать не получилось ни то, ни другое. SimGolf явно не дотягивает до приличного "тайкуна", но и до "симов" ему еще далеко. Поднимем из могилы Theme Hospital — там можно было даже устанавливать цены на прохладительные напитки. По сути дела, нам приходилось балансировать между своим меркантилизмом и интересами посетителей. Либо вы богаты, как Крез, но посетители вас не любят, либо перебиваетесь с хлеба на воду, но созерцаете в своем госпитале толпы народа. Задача игры в том и состояла — найти для каждого уровня правильный баланс. А здесь все упирается в дизайн лунок. Если он на уровне, то и денег много, и посетители довольны. Остальное уже становится несущественным. А конструкторы — это ведь совсем не то, чего мы ждем от Сида Мейера. Впрочем, я сильно подозреваю, что его имя приписано к названию игры в целях чисто коммерческих — чтобы покупали бодрее. А сам Сид игрой пожалуй что и не занимался...

Касательно графики много не скажешь. Созерцать все вышеописанное безобразие предстоит в стандартной изометрической проекции. Это сверху-сбоку, то есть. Спрайты прорисованы на уровне — анимация хороша. В общем, графика не мешает нам любоваться полем, а это самое главное. Большего от нее, в конце концов, никто и не требовал.

* * *

Как продолжение серии The Sims — SimGolf безобразен. Как "тайкун" — прост и чертовски скучен. Зато как конструктор — великолепен. Но надоедает буквально часов за 5-6. Неинтересно, и все. Построишь один раз нормальное поле, а потом посещает мысль: а зачем, собственно, я этим занимаюсь? Еще один покойничек — SimSity 2000 (ох, что-то меня сегодня на них так потянуло!) — был гораздо интересней, ближе к народу и главное — оригинальней для своего времени. ■

Дождались?

Серия Sims деградирует прямо на глазах. Вместо оригинальной задумки и свежих идей нам подсовывают самый обычный конструктор.

30% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	7.0
Интерфейс и управление	9.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мании" 7.0

Евгений (Ice) Пименов (ice@zakamsk.ru)

ВЗГЛЯД СКВОЗЬ ЖЕЛЕЗО

Вам срочно нужно узнать конфигурацию компьютера, собранного не вами? Определить название одной из комплектующих, установленных в системном блоке? Для достижения цели совсем не обязательно вскрывать "коробку" системника. Современный софт позволяет проникнуть взглядом сквозь железо "мидитауэра". Как Супермен в фильме рассматривал детали механизмов сквозь чугунные двери, так и мы будем рассматривать содержимое наших системников при помощи утилит для определения конфигурации компьютера.

ASTRA ver. 4.01

Автор: Константин Кондаков
Размер: 387 Кб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.sysinfolab.com

История данной программы уходит корнями в глубокое прошлое. Когда по стране шагали 286-ые машины, а "четверка" считалась верхом технического прогресса, мне попала в руки программа с названием **Informer**. Помню, как она быстро определила конфигурацию моего тогдашнего компьютера. И сделала это точно. **ASTRA** — прямой потомок Informer'а. От программы-прародительницы остались лишь досовский интерфейс и отсутствие необходимости инсталляции.

Сейчас ASTRA успешно определяет все новые типы процессоров, материнских плат и других "железок", установленных на вашем компьютере. Давайте теперь посмотрим, что же нам может предложить старый-новый знакомый.

Информация о системе: тут выводится общая информация. Тип и скорость процессора, версия Windows, тип монитора, тип звуковой карты и т.д. В разделе **информации о процессоре** вы получите исчерпывающие сведения о сердце вашей системы. Зайдя в раздел **информации о PCI-шине**, можно увидеть, что установлено в соответствующие слоты. Единственное замечание: ASTRA была уверена, что моя RivaTNT2 установлена в PCI-слот, а не в AGP. Хотя в разделе информации о виде карты все было определено верно.

Первый недостаток утилиты, на мой взгляд, кроется в интерфейсе, который имеет допотопно досовский вид. Зато ASTRA без проблем может работать на компьютерах, где не установлен Windows. Но покажите мне такие машины в наше время, на которых "он не". Второй очевидный недостаток — стоимость. За постоянное пользование вам придется раскошелиться на 19 долларов.

Рейтинг: 4/5

HWiNFO 32 ver. 1.03

Автор: Martin Malik
Размер: 972 Кб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.hwinfo.com

Данная утилита с легкостью определяет абсолютно любую "железяку" вашего компьютера — это здорово. Но требует инсталляции — это плохо, потому что программы подобного рода просто обязаны работать "чисто" (по запуску exe-шника). Если у подобных программ есть система инсталляции — жди неприятностей. После того как программа будет установлена и вы попытаетесь ее запустить, вас вежливо попросят заменить один из системных файлов Windows на драйвер, поставляемый вместе с **HWiNFO**. Если вы откажетесь его установить — программа откажется запуститься.

Довольно о грустном. Если необходимость что-то инсталлировать вас не смущает, то от работы с HWiNFO вы не получите ничего, кроме удовольствия. Вам будет представлена исчерпывающая информация по каждой детали вашего компьютера. Все устройства перечислены на левой части экрана. Интерфейс программы очень напоминает "Проводник" в Windows, поэтому никаких сложностей у вас возникнуть не должно. Это вам не ASTRA с ее текстовым интерфейсом.

Особенностью и несомненным плюсом по сравнению с аналогичными программами HWiNFO является умение выводить на экран информацию о температуре процессора и материнской платы в реальном времени. Также вы можете посмотреть данные о напряжении, подаваемом на процессор.

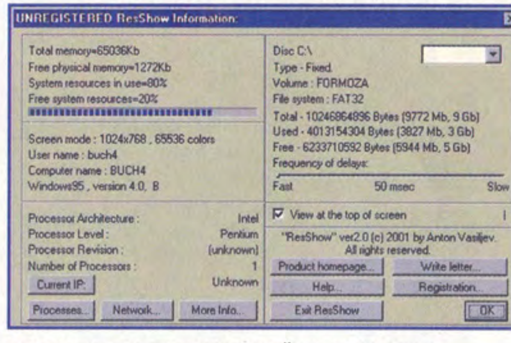
HWiNFO, несмотря на проблемы с установкой, можно смело присвоить звание одной из лучших программ для определения конфигурации компьютера. Главные достоинства — удобство использования и очень точное определение характеристик. Ведущие недостатки — инсталляция и необходимость выложить некоторое количество вечнозеленых из кошелька за полноценное пользование.

Рейтинг: 5/5

ResShow ver. 3.0

Автор: Антон Васильев
Размер: 300 Кб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: RUS/ENG
www.df.ru/~topcat/resshow3

Несмотря на то, что **ResShow** имеет очень маленький размер, возможностями она обладает большими. Несколько разных программ в одном флаконе! После запуска вы увидите рядом с часами на панели задач букву "М" — это и есть утилита. Для того чтобы получить информацию о системе, щелкните левой кнопкой мышки по букве — откроется доступ к меню. ResShow выводит стандартную информацию, которая позволяет узнать: тип файловой системы, количество дисков и их характеристики, размер оперативной памяти, тип и производительность процессора, а также степень его загруженности, текущий IP-адрес данного компьютера, версию BIOS, тип системной шины, название материнской платы и ее производителя. Помимо этого, программа предоставляет целый ряд других очень важных сервисов, которыми прочие утилиты подобного рода нас не балуют. Например, вы можете наблюдать в реальном времени загруженность памяти компьютера и при необходимости освобождать нужное ее количество. А как насчет возможности автоматически удалять с диска все временные файлы!? ResShow может работать вашим личным шпионом, докладывая, кто был и



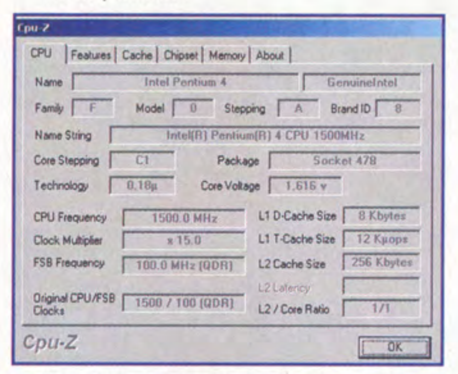
что проделывал за клавиатурой вашего компьютера в ваше отсутствие. Ну а уж возможность узнать давно забытый пароль, сокрытый звездочками, — предел мечтаний любого юзера-склеротика (которых 95% от общего числа юзеров).

Отличная программа, и цена в 15 долларов за полную версию — по моему личному мнению, небольшая плата за открывающиеся возможности.

Рейтинг: 4.5/5

CPU-Z ver. 1.1

Автор: Franck Delattre
Размер: 113 Кб
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG
www.cpuid.com



Как можно понять из названия, эта программа выводит информацию не о всей системе, а только о процессоре и материнской плате. Утилита не требует инсталляции и готова к работе немедленно после распаковки архива.

CPU-Z поможет вам точно узнать, что за процессор стоит в вашем компьютере. И не просто укажет его скорость, а предоставит исчерпывающую информацию о напряжении, подаваемом на ядро, о коэффициенте умножения, размере кэш-памяти первого и второго уровня. Кроме этого, программа расскажет вам о "мамке", выдаст информацию о типе платы и о ее основных возможностях. Что мне очень понравилось, так это то, что программа после определения типа материнской платы сразу же показывает адрес сайта, где можно скачать последнюю версию BIOS'а. Так что, любители перепрошивать все и вся, эта утилита — для вас.

CPU-Z умеет выдавать краткий отчет о модулях памяти, установленных в компьютере. Кроме стандартной информации о количестве оперативки, вы можете узнать, какое напряжение подается на модули памяти, частоту, с которой на данный момент работает память, и другую техническую информацию. Особенностью утилиты является возможность работы на мультипроцессорных системах.

Рейтинг: 4/5

TestCPU ver. 0.96

Автор: Robert Smid
Размер: 583 Кб
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG
www.fi.muni.cz/~xsmid4

Как и описанная выше программа, TestCPU в первую очередь предназначена для определения типа установленного на компьютере процессора. Программа также не требует установки. По своим возможностям программа очень похожа на CPU-Z, но отдать предпочтение какой-нибудь одной из этих утилит сложно. Это — не конкуренты. Программы удачно дополняют друг друга.

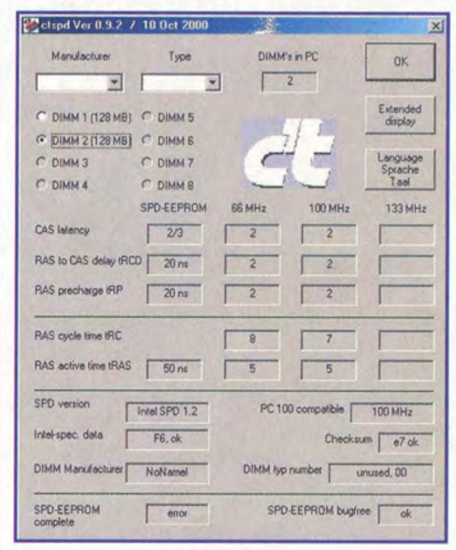
Основное отличие TestCPU от CPU-Z состоит в том, что она тестирует только процессор. Хотя, как обычно, есть одно "но". В программу встроена функция Museum. Активировав это меню, вы сможете ознакомиться с историей развития процессоров. Здесь представлены данные начиная с Intel i386DX и заканчивая Intel Pentium 3. Вы сможете узнать о характеристиках всех процессоров, а также посмотреть их фотографии. Пустячок, а приятно и познавательно одновременно.

Если использовать TestCPU с CPU-Z совместно, то в графе рейтинга такого тандема можно было бы смело поставить оценку 5/5.

Рейтинг: 4/5

ctSPD ver. 0.9.2

Автор: Heise Software
Размер: 756 Кб
Лицензия: Freeware
Интерфейс: ENG/GER
www.heise.de/ct/ftp/ctspd.shtml



Программа для проверки и определения характеристик установленных на вашем компьютере модулей памяти. Нуждается в инсталляции — плохо. Но никаких последующих настроек не требует — приятная неожиданность.

После запуска вы увидите главное окно программы, где будет представлена общая информация о типе установленного у вас модуля памяти. Также программа пытается определить производителя памяти, но получается это у утилиты довольно плохо. Причина в том, что в базе программы заложен небольшой список производителей. Если вам потребуются более полные сведения о памяти вашего компьютера — вызовите меню Extended display, тут можно получить исчерпывающую информацию по всем характеристикам модуля памяти. Но для неподготовленного пользователя эти данные будут сложны для понимания. ctSPD может выводить информацию о восьми модулях памяти одновременно. С одной стороны, в большинстве случаев хватает, с другой — неприятен сам факт ограничения по количеству (бывают, бывают в этом мире "мамки" с поддержкой большего количества слотов под память). Впрочем, требовать слишком многого от полностью бесплатного продукта... стоит ли?

Рейтинг: 3/5

BurnInTest ver. 2.0

Автор: David
Размер: 852 Кб
Лицензия: Shareware
Интерфейс: ENG
www.passmark.com

И напоследок расскажу вам про самую "убойную" программу этого обзора — BurnInTest. Она отличается от рассмотренных выше утилит тем, что информация о системе определяется с "боем".

После установки программа определяет только скорость процессора, а вся остальная информация не показывается. Для того чтобы программа определила остальные компоненты вашего компьютера, нужно запустить тестовый режим. Вот тут-то и начинается самое интересное. Все тесты выполняются одновременно. То есть ваш компьютер будет работать в режиме полной загрузки системных ресурсов. При этом на экран монитора выводятся маленькие окошки, в которых отображаются результаты. И это — незабываемое впечатление. Компьютер начинает жужжать, трещать, попискивать и покрякивать. Одновременно включаются дисководы, CD-DOM, винчестеры. Вся эта какофония звучит на фоне психоделических визуальных эффектов на мониторе, которые виднеются в окне тестирования видеокарты. Понятно, что все это представление затеяно неспроста. Преимущество единомоментного метода тестирования в том, что если у вас установлено какое-либо устройство с дефектом, то с вероятностью 90% этот дефект проявит себя (так как компьютер работает с полной нагрузкой).

После того как ваш компьютер перенесет (если перенесет) все издевательства, BurnInTest выведет информацию о его компонентах. Если во время какого-нибудь теста произошла ошибка — вы это сразу же узнаете.

BurnInTest — программа для любителей экстрима во всех его проявлениях. Для определения точной конфигурации компьютера эта программа не годится, но зато вы проверите свой компьютер при максимальной нагрузке. Огорчает тот факт, что нельзя перевести утилиту в режим поэтапного тестинга. При наличии такой возможности рейтинг был бы существенно выше.

Рейтинг: 3.5/5



Нет в природе программы, которая определяла бы конфигурацию компьютера полностью. Какой бы полной ни была информация отчета, всегда может возникнуть ситуация, когда тех данных, которые вам нужны, в отчете нет. Тогда приходится прибегать к помощи узкоспециализированных программ. Попробуйте поработать со всеми упомянутыми в статье программами. Только так вы быстро определите те утилиты, которые подходят именно вам. ■

На компакте

Бесплатные версии всех упомянутых в статье программ вы найдете на компакт-диске "Мании"!

Олег Полянский (rod@igromania.ru)

"...ни в одном из людских лиц нет той разумной уверенности, которая отличает человеческое существо. Мне кажется, что под внешней оболочкой скрывается зверь, и передо мной вскоре снова разыграется тот ужас, который я видел на острове, только еще в большем масштабе."
Герберт Уэллс, "Остров доктора Моро".

По следам невиданных зверей

ВИВИСЕКТОР

Action Forms и Герберт Уэллс против Чарльза Дарвина

Весь прошлый век произведения Герберта Уэллса питали фантазию сценаристов и режиссеров. Каких только не было постановок и фильмов по его книжкам!..

Пришла пора старику Уэллсу проникнуть в новую сферу, им доселе неокученную.

В сферу компьютерных игр. Более того — экшенов.

Динозавры украинского игродела

Первую игру по Уэллсу (и отчасти по знаменитой радиопостановке Джеффа Уэйна) сделали еще в 1998 году. War of the Worlds, она же "Война миров". Помните такое название?.. Весьма приличная была стратегия, кстати говоря. Но, увы, быстро забытая. Причиной тому стало то, что ее релиз пришелся на очередной бум RTS, и она банально затерялась в общем потоке, несмотря на более чем положительные отзывы в прессе.

Попытку "компьютеризации романов Уэллса" номер два предпринимает в настоящее время украинская команда Action Forms, некогда прославившаяся благодаря первому славянскому Quake-подобному экшену — Chasm: The Rift. Помнится, в далеком 97-м в него рубились все подряд — каждому интересно было посмотреть на "украинскую Кваку"!

Chasm являлся вполне достойным представителем жанра, не лишенным недостатков, но вместе с тем и содержавшим поражавшие воображение элементы, к каковым в первую голову нужно отнести потрясающие по исполнению модели противников.

Однако Action Forms не стали развивать идею, а вместо этого полностью переключились на свеженькое направление — возникшее вместе с феноменальным успехом симулятора охоты на оленей по имени Deer Hunter. Наверняка все вы о нем слышали. Редкостная фигня (не побоимся этого слова), имевшая безумный коммерческий успех, причем не у геймерского люда, а преимущественно у тех, кто в нормальные игры, собственно говоря, и не играет. Причем — одной из немногих стран, где Deer Hunter не пользовался особой популярностью, была Россия.

Зато в России немалым успехом пользовался симулятор *охоты на динозавров*, называвшийся Carnivores, сделанный Action Forms и... являющийся единственным достойным представителем жанра охотничьих симуляторов! Больше того: единственным охотничьим симом, получившим положительные отзывы в компьютерно-игровой прессе. И самое главное: единственным охотничьим симом, в который играл геймерский народ. Впечатляет?



"И билет на самолет с серебристым крылом, что, взлетая, оставляет земле лишь..." (с) В.Цой

Несомненно — особенно первая часть. Так как последующие представители серии Carnivores уже продемонстрировали стагнацию, идейный и технологический застой. И про студию Action Forms начали забывать...

Но сейчас, похоже, нам вновь предстоит о ней вспомнить. Украинцы представляют миру свой новый проект: Vivisector: Creatures of Dr.Moreau (в русском варианте — "Вивисектор: Существа доктора Моро").

Это более чем необычный проект. Навевающий смутные ассоциации с охотами серии Carnivores... Впрочем, как показало взятое нами интервью и гневные протесты представителей Action Forms, про эти ассоциации смело можно забыть: общего между Carnivores и "Вивисектором" ровно столько же, сколько...

Столько же, сколько может быть общего между охотничьим симулятором на открытых пространствах и экшеном на открытых пространствах. Причем, судя по всему, убойным экшеном.



Электренны (электрические гиены) в сопровождении огненных ягуаров. Окровавленный нож в нашей руке выглядит грозно, но... кранты нам, короче говоря.

Остров доктора Моро. Двадцать первый век

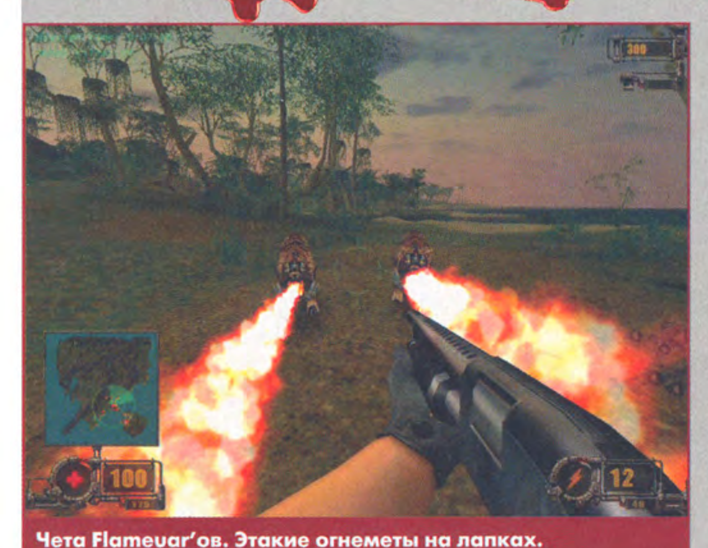
Вивисекция (от лат. vivus живой и sectio рассекание, живосечение) - вскрытие живого животного с научной целью.
Вивисектор — человек, практикующий вивисекцию или уверенный в пользе ее применения.

Как вы видите, материал опубликован не в "Rulezz&Suxx", а в "Территории разлома". О чем это говорит? Совершенно верно — о том, что перед вами не просто статья серии "R&S: В разработке", а интервью.

Иначе говоря, перед вами *вопросы*, с которыми я, не захотев довольствоваться информацией на игровой сайте, обратился в Action Forms. И лаконичные четкие *ответы*, данные Андреем Шараневичем и Алексеем Тугаенко, представителями Action Forms. Которых, пользуясь случаем, не премину поблагодарить за терпение и такт, проявленные в особо каверзных моментах интервью.

[И]: *Почему в то время после выпуска весьма достойного экшена — Chasm: The Rift — вы решили обратиться к симуляторам охоты?*

[AF]: Серия Carnivores была успешной и вполне себя оправдала. Переход от Chasm к симуляторам охоты был чисто коммерческим ходом.



Чета Flamevar'ов. Этакие огнеметы на лапках. Н-да, в обычных джунглях таких не встретишь...

Тем не менее, мы сделали серию качественных во всех отношениях игр, которые были весьма неплохо оценены как пользователями, так и игровыми изданиями.

[И]: *Как и когда родилась идея* ***"Вивисектора"****?*

[AF]: Это произошло абсолютно спонтанно. После закрытия проекта Duke Nukem: Endangered Species мы решили вернуться в жанр Action. Поскольку всех нас буквально тошнило от игр об алиенах, демонах и террористах, мы решили использовать вместо них модифицированных животных. Как нельзя лучше для этого подошла тема книги "Остров доктора Моро".

Что касается Уэллса — это классика, вечная ценность, которая всегда будет жить в мире, и неважно, в каких проявлениях — будь то книги, фильмы или игра, созданная по сюжету произведения. Кроме того, "Остров доктора Моро" — просто интересная тема, особенно в таком необычном, новом для нее освещении.

[И]: *Чем вызвано то, что вы решили перенести время действия на сто лет вперед по отношению к событиям, описанным в романе Уэллса?*

[AF]: Дело в том, что мы не старались с точностью скопировать события, которые описаны в произведении Уэллса. Тем более что попытка сделать игру о XIX веке накладывает большие ограничения. Поэтому мы попытались связать события, произошедшие сто лет назад, с нашим временем.

Noble's Isle Map

Карта таинственного острова Ноубл. Как видите, на ней четко обозначены три игровые зоны.

Завязка такова: вы попадаете на остров Ноубл, место, где происходили события романа. Оставшись без каких-либо средств для выживания и далеко от цивилизации, вам остается только начать исследовать этот потерянный мир. Постепенно вы начинаете понимать, что этот остров не так уж необитаем... Вот уже сто лет, как он служит полигоном для биологических исследований.

Разработчики из Action Forms следующим образом описывают мир **"Вивисектора"**.

"1887 год. Маленький необитаемый вулканического происхождения островок Ноубл в Тихом океане на запад от Эквадора. Пожилой человек, "выдающийся ученый-физиолог, хорошо известный в научных кругах богатством своего воображения и резкой прямотой взглядов", был изгнан из Англии за смелые, но омерзительные эксперименты над животными. Его зовут Моро. Отстранившись от цивилизованного мира, он продолжил свою работу на этом одиноком островке. Нарушая основополагающие принципы природы, его труд был направлен на создание новых форм живых существ. Используя тело животного как исходный материал, он старался переделать его в некое существо, которое будет выглядеть, вести себя и чувствовать, как человек. Долгие годы проб и ошибок были потрачены на воплощение в жизнь единственной мечты — создания нового общества, непорочного и совершенного. Добившись выдающихся результатов в придании человеческого облика этим существам, Моро совершенно упустил из виду другое: их измученные тела сохранили свои души, рожденные дикой природой. Разрываемые внутренним противостоянием, эти искусственные создания не смогли долго сдерживать свою животную сущность. Заточенная в чуждую оболочку, она рвалась на волю. И этот день настал: доктор Моро стал добычей своих собственных созданий. "Дом страданий" превратился в руины.

В 1891 году этот островок посетило английское военное судно "Скорпион". На берег был высажен отряд, который, однако, не обнаружил там ничего, кроме нескольких необычных белых мотыльков, а также свиней, кроликов и крыс странной породы. Ни одно из животных не было взято на борт, так что главное в этой истории осталось неясным.

Позже некоторые газеты утверждали, что остров попал под пристальное внимание военного ведомства, но эта версия, к сожалению, так и осталась слухом, не получившим официального подтверждения."

Далее легким мановением кисти разработчики переносят нас на сто лет вперед. Точнее, чуть меньше, чем на сто. Но это уже арифметические частности. Итак...

"1 Февраля 1987 года, сто лет спустя.

Волею судьбы вы попадаете на остров Ноубл. Находясь без средств к существованию и далеко от цивилизации, вам ничего не остается, кроме как начать исследовать этот потерянный мир. С течением времени вы начинаете понимать, что эта неизвестная земля не так уж и необитаема: вот уже сто лет она служит полигоном для испытаний новейших биологических технологий. По мере продвижения вглубь территории в поисках помощи у вас не остается сомнений в том, что вы выбрали самое неудачное время, чтобы ступить на эту проклятую землю."

"ЭТО НЕ СИМУЛЯТОР ОХОТЫ!"

"Они хотят плакать, но не знают как.
Они хотят улыбаться, но не знают когда.
Они хотят любить, но не знали своей матери.
Они хотят верить, но не знают, кто их Бог.
Нет места для двух душ в едином теле."

Любимыми (в тройных кавычках) вопросами для разработчиков были вопросы о том, в какой степени **"Вивисектор"** является симулятором охоты. Видимо, я был далеко не первым, кто, поглядев на скрины, утвердился в мысли, что перед нами тот же самый Carnivores, только с мутировавшими пантерами да ягуарами заместо древних трицератопсов, стегозавров и тиранозавров. Ведь действительно: в Carnivores на тиранозавра охотились мы — но стоило ему узреть нас, как уже не мы охотились на него, а он радостно бежал к нам с намерением позавтракать.

И ведь завтракал, зарраза... с таким заразительным аппетитом, что самому хотелось на кухню отправиться, перекусить...

Ну и чем же тогда **"Вивисектор"** отличается от Carnivores, кроме того, что теперь мы охотимся на чертову уйму мутировавших зверей, которые вполне могут нас сцарапать, но при этом не обладают пуленепробиваемыми характеристиками тиранозавра, с которым ты либо "попал ему в глаз, либо попал ему в желудок"?..



Существа называются BattaLion. Нетрудно догадаться, от каких слов происходит это название... Плюются файерболлами.

Видимо — отличается. "ЭТО НЕ СИМУЛЯТОР ОХОТЫ" — цитата из нашего с ними интервью. Размер букв сохранен. Ладно, ладно! Да пусть себе не является, я разве против! Но — как сами разработчики объясняют мне и всем остальным, почему **"Вивисектор"** не является идейным и духовным наследником Carnivores?

[И]: *По жанру — это все-таки больше экшен или симулятор охоты? Лично мне **"Вивисектор"** показался скорее охотничьим симом в оболочке экшена, а на одном из западных сайтов я встретил сравнение **"Вивисектора"** с Serious Sam. Обоснованы ли подобные параллели?*

[AF]: "Вивисектор" никоим образом не является симулятором охоты. Это чистой воды экшен с небольшим содержанием элементов RPG. В игре действительно присутствуют сцены массового уничтожения монстров, но это не делает ее копией Serious Sam. В игре будет более чем достаточно вполне оригинальных деталей, присущих исключительно ей.

Вот так вот, коротко и лаконично. И еще — цитата из интервью Action Forms одному западному игровому порталу:

*"Мы хотим сделать очень динамичную, порой веселую аркадную игру. Многие разработчики пытаются привнести чересчур много реализма в свои игры, и в результате вам приходится постоянно сидеть в укрытии, опасаясь лишний раз вздохнуть — иначе вас тут же убьют. Мы предпочитаем игры, ориентированные на действие. Кроме того, мы долго занимались симуляторами охоты — так что не думайте, будто **"Вивисектор"** окажется игрой, где все время надо красться и от кого-то прятаться."*

Технологии Дома страданий

"Ему принадлежит Дом страдания.
Его рука творит.
Его рука поражает.
Его рука исцеляет."

Таким образом, по замыслу Action Forms, перед нами предстанет чистой воды экшен, более того — с элементами RPG, и при этом вобравший в себя элементы симуляторов охоты... но ни в коем случае не с точки зрения копирования таковых элементов. И ведь действительно — получается крайне оригинальный проект, не имеющий аналогов в мире! А как обстоит дело с технической реализацией?

[И]: *Движок AtmosFear engine представляет собой доработанную версию движка Carnivores — или это абсолютно новая технология?*

[AF]: Движок "Вивисектора" сравним по возможностям и по техническим характеристикам с другими современными движками. Характерной его особенностью является гибкая, независимая от платформы и простая в использовании система скриптов с широким спектром применения (начиная от интерфейса игры и заканчивая управлением игровыми событиями). Мы попытались объединить в нем все лучшее, что уже было создано на сегодняшний день. Это абсолютно новый, ушедший далеко вперед по сравнению с Carnivores движок. В отличие от предшественника, он позволяет создавать не только открытые территории, но и выстраивать внутреннюю геометрию комнат и коридоров.

Первоначально движок разрабатывался для проекта Duke Nukem: Endangered Species, который 3D Realms заказала у Action Forms. Но заказ на охотоподобную игру про Дюка отменили (к счастью для всех его поклонников), а движок — остался. Быть может, именно это событие послужило почвой, на которой заколосилась идея **"Вивисектора"**.

Когда она созрела, программисты Action Forms доработали код движка, и теперь он готов поспорить технологической мощью с лучшими западными аналогами. По крайней мере, так говорят те, кто видел игру в действии. Да и по скринам можно сделать кое-какие выводы. У Action Forms колоссальный опыт по оживлению трехмерных моделей и разработке открытых трехмерных пространств — три года с Carnivores не прошли даром!

Структура AtmosFear engine позволяет обходиться без нудных подзагрузок — весь остров сразу загружается в память, и бегайте себе сколько влезет. Весьма ценное качество для подобного рода игры.

[И]: *Нередко в играх с большими открытыми пространствами сильно страдает проработка интерьеров помещений. Что вы можете сказать по этому поводу относительно **"Вивисектора"**?*

[AF]: Наши дизайнеры одинаково скрупулезно относятся к созданию как открытых, так и закрытых пространств. Благо движок не ограничивает их в этом нелегком деле. Его вполне можно использовать для создания игр, события которых происходят в замкнутых пространствах. Качество интерьеров при этом отличное и по многим характеристикам лучше, чем в большинстве чисто "коридорных" игр. Впрочем, качество интерьеров скорее зависит от таланта дизайнера, чем от движка.



А это — пример открытых пространств.

Так выглядят закрытые помещения в "Вивисекторе".

[И]: *Упоминается, что игрока ждет полная свобода перемещения по миру игры. Означает ли это, что будет позволено абсолютно все — от покорения горных вершин до спуска на дно рек?*

[AF]: Ограничений действительно практически нет, поэтому каждый найдет в игре что-то для себя. В процессе разработки мы старались максимально приблизить игровой мир к реальности. Поэтому, если вы хотите взобраться на гору или спуститься на дно реки — без проблем!

[И]: *А три зоны острова Ноубл — это три эпизода игры?*

[AF]: Мир "Вивисектора" представляет собой остров, логически разбитый на множество огромных уровней. Три зоны острова Ноубл — это и в самом деле три эпизода игры, каждый со своей историей и персонажами.

Внешний периметр был построен в 1907 году с целью создания военной силы на основе модифицированных земных животных. Но эксперимент провалился и был закрыт в 1945. Однако заброшенная область, включая разрушенные экспериментальные комплексы, стала пристанищем для подопытных — так называемых ModBeasts.

Внутренний периметр, построенный в период с 1945 по 1972 годы, населен интеллектуальными солдатами (Humanimals), способными принимать самостоятельные тактические решения, но слишком свободолюбивыми и непослушными, чтобы использовать их в качестве военной силы. Именно поэтому в начале семидесятых разработки были практически заморожены, хотя некоторые исследования продолжаются и по сей день.

Дом Страданий был построен в 1972 году. Основная задача — создание идеальных солдат OverBrutes при помощи секретных биологических и кибернетических технологий с использованием неорганического интеллекта. Эта часть острова стремительно развивается и считается перспективной.

Каждый эпизод состоит из четырех секторов (уровней), выполняющих определенную задачу в общей инфраструктуре острова.

[И]: *Чего и кого должен опасаться игрок в своих путешествиях по острову? Из каких невиданных монстров состоит "зоопарк" **"Вивисектора"**?*

[AF]: Герой попадает на остров, на котором проводятся биологические опыты над животными — в частности, на территории, которые уже давно никем не контролируются. Опасаться есть кого, уж поверьте. Описывать монстров бесполезно — у наших художников очень богатое воображение, поэтому весьма уместна поговорка: "Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать".



Grenadilla. Подходить к ней на подобную дистанцию имеет смысл только ради снятия картинки...

Не свинцом, так зубами!

"Оружие? У них есть зубы, мой друг..."

"Лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать"... Отлично! Именно так мы с вами и поступим. Смотрите — на страницах статьи и на компакте!

Кто у нас там? *ModBeasts*! Гиена, в челюсти которой встроен электрошок — Electrenna. Ягуар, у которого из пасти вырывается сноп пламени — Flameuar, значит. Пантера, сквозь которую просвечивает лес и небо — едва виден лишь размытый силуэт, как у Хищника. И лев, изрыгающий файерболы...

В проекте — еще более грозные звери. Кажется, это уже пошли *OverBrutes*. Медведь с укрепленным на спине гранатометом. Бык с кольцом в носу, пулеметом в одной руке и чем-то похожим на ракетницу в другой. Волк — если не ошибаюсь, со снайперской винтовкой.

Общая идея ясна? Звери с анатомией роботов и воины в зверином обличье. Не свинцом, так зубами.

[И]: *Будут ли противники умны и коварны, как скааржи в* **Unreal**, *— или нарочито тупы, как стада камикадзе в* **Serious Sam**?

[AF]: Мы стараемся создать такой искусственный интеллект, который мог бы в полной мере дать игроку ощущение реальности происходящего. В целом, AI монстров соединяет в себе некоторые примитивные аспекты поведения животных с коварством и сообразительностью людей — ведь опыты на острове как раз и заключались в том, чтобы из животных производить человекоподобных интеллектуальных существ.

[И]: *Чем будет вооружен игрок? Обычным набором пушек?*

[AF]: Помимо стандартного набора оружия — нож, пистолет, дробовик и снайперка — в игре будут доступны также различные футуристические виды пушек, которые были разработаны специально для созданных на острове сверхсолдат.

На картинках четко определяются шестиствольник, ручной пулемет, огнемет и гранатомет. Интуиция подсказывает, что стоит ожидать еще ракетницу и, вероятно, какое-нибудь супероружие. Таким образом, выходит десять видов пушек — как минимум. А как максимум — ну, это только разработчики ведают.

[И]: *В начале игры мы выбираем своего персонажа — одного из трех. Кто они? Зависит ли стиль прохождения от нашего выбора?*

[AF]: В игре трое персонажей: Курт Робинсон, Малика Кэтволк и Лайам Куейд. Конечно же, стиль прохождения будет зависеть от выбора героя. Во-первых, у каждого героя своя предыстория, во-вторых, каждый из них предрасположен к развитию тех или иных способностей — это и есть обещанные элементы RPG.

У каждого героя четыре характеристики: крепость рук, скорость передвижения, стойкость и потенциал. Кроме того, можно развивать умение обращаться с каждым из видов оружия. Все герои имеют свои сильные и слабые стороны; некоторые их способности развиваются эффективней, чем другие. Профессиональный рост героев происходит очень просто — путем зарабатывания и последующего распределения очков.



Курт Робинсон, Малика Кэтволк и Лайам Куейд

[И]: *Контрольные точки, по которым должен пройти игрок, — не будут ли они ограничивать свободу передвижения, которую вы проповедуете?*

[AF]: Свобода перемещения по миру игры и сценарий, по которому развиваются события, — абсолютно разные вещи. Игрок может пойти в любые неизведанные места на острове, исследовать все в округе, но в конечном итоге он должен будет проследовать по определенному маршруту. Чтобы не заблудиться и знать, куда идти, были придуманы контрольные точки, на которых, кстати, игрок сможет апгрейдить свои способности, поправлять здоровье и так далее.



С помощью специальных контрольных точек формируется маршрут движения игрока по уровню. Еще они используются для восстановления здоровья, пополнения боеприпасов и для распределения заработанных очков.

[И]: *В чем конечная цель игры?*

[AF]: Главная цель игры — выжить в суровых условиях острова, ну и "замочить главного", ясное дело. Как это будет происходить — зависит от героя.

В ожидании невиданных зверей

*"Нет покоя в их сердцах.
Они не дети природы.
Они уже не животные, но еще не люди."*

"Вивисектор: Существа доктора Моро" выглядит проектом крайне неординарным и многообещающим: раньше таких не было. Герберт Уэллс плюс интересная идея плюс современные технологии — гремучая смесь!

Перед **Action Forms** развернутся самые широкие перспективы, если они смогут выполнить главную задачу: *сделать геймплей интересным*. Интересным — это значит динамичным. То есть не чтоб сто одинаковых электренн подряд — и всех из шотгана, а чтоб массовые бойни чередовались с эпическими драками против боссов, чтоб ситуация все время менялась, чтоб игроку было страшно пробегать мимо густых зарослей: а ну как оттуда здоровенный мутировавший лев — и стальными челюстями прямо за мягкое место?..

Чувствовать себя то охотником, то жертвой, быть то на коне, а то при смерти — и все время настороже. Интересный геймплей — это вопрос талантливого дизайна и тщательного тестирования. В России это вещи весьма дефицитные, а что касается Украины, то... **"Веном"** от **GSC Gameworld** внушил определенные надежды: здорово все у ребят получилось! У **Action Forms** предпосылок к успеху не меньше: Уэллс, как говорится, он и на Украине — Герберт.

Что ж — ждем! ■



Интересно, может ли один огнедышащий ягуар поджечь другого огнедышащего ягуара?

Денис Марков
kiar@zmail.ru

СДЕЛАЙ ЭТО БЫСТРО!

Quake Done Quick: спринт с препятствиями

Скажите, как быстро вы можете пройти первый Quake? День? Два? Неделя? Как-то раз мы с коллегой OperKOT'ом решили погонять "Кваку" в кооперативе. Задумано — сделано. Сели вечером. Встали утром. Прошли. За каких-то десять часов. Ну, плюс-минус. Получили массу удовольствия.

А знаете ли вы о том, что на земле существуют люди, способные сделать это за 12 (прописью: двенадцать) минут? Пробежать насквозь всю игру. Получить от этого не просто удовольствие, а ни с чем не сравнимый кайф. Который, впрочем, не столько от прохождения, сколько от сознания того, что ты — лучший. Что быстрее — не может никто. Что быстрее — просто невозможно. Или возможно: улучшить рекорд на несколько мгновений. Вырвать у игры доли секунды. Еще немного. Еще чуть-чуть. Вы читали **"Кратчайший путь для миссис Тодд"** Стивена Кинга?

Когда-нибудь они будут делать это за пару минут. Вот увидите.

Олег Полянский, редактор "Мании"

Quake done Quick — это целая тусовка "бегунов". Существует она давно, и на сегодняшний день сосредоточена вокруг двух сайтов: Quake done Quick (*www.planetquake.com/qdq/*) и Speed Demos Archive (*www.planetquake.com/sda/*).



Время пошло. За сколько на этот раз?

Нам удалось побеседовать с одним из самых видных людей сообщества — **Стефаном Швуном**, автором сайта QdQ. Предлагаем вашему вниманию интервью.

Игромания [И]: *Расскажите, пожалуйста, о появлении QDQ-сообщества. Когда это произошло, чья это была идея?*

Стефан Швун [СШ]: Впервые соревноваться в скоростном прохождении тех или иных уровней люди начали еще во времена **Doom**. Кстати, и до сих пор многие "бегуны" остаются приверженцами этой игры. Что же касается **"Квейка"**, то это началось приблизительно в июле 1996 года, сразу же после релиза игры. Основоположником был **Йонатан Доннер** — именно он первым записал демку быстрого прохождения первого эпизода игры.

[И]: *Как много людей принимают постоянное участие в деятельности QdQ?*

[СШ]: Сложно сказать — многие уходят, многие приходят, а некоторые из ушедших возвращаются... Включая тех, кто выкладывают свои демки на **SDA**, нас в разное время было от 10 до 40 человек.

[И]: *Думаю, читателям журнала было бы интересно совершить экскурс в историю и узнать о ваших первых проектах...*

[СШ]: Сначала, само собой, был **Quake done Quick**. В его записи, кстати, принимал участие упомянутый выше **Йонатан Доннер** вместе со своими друзьями. Чуть позже появилась запись **Quake done Quicker** — нам удалось почти на две минуты улучшить предыдущие результаты. В 1998 году мы выпустили наш, без сомнения, лучший проект — **Scourge done Slick**. Как видно из названия, это был скоростной пробег по уровням небезызвестного аддона для **Quake**.

[И]: *Почему вы этим занимаетесь?*

[СШ]: Черт, да потому, что этому парню из **Quake** и **Quake II** постоянно необходимо спасать мир! А иногда и своего домашнего шамблера (запись **Quake done Quick** предварял ролик, в котором злые силы похищали домашнее животное главного героя — соответствующим образом стилизованного шамблера)...

[И]: *А если вдруг рак на горе свистнет, и я смогу пройти какой-то уровень быстрее, чем это сделали ваши ребята?*

[СШ]: Какие проблемы? Присылайте демку, и мы выложим ее на нашем сайте в разделе "Improvements"!

[И]: *Как долго занимает у игрока подготовка к записи демки? И в чем состоят основные сложности?*

[СШ]: Как бы глупо это ни звучало, главное — найти правильный маршрут. Важно прохождение каждого коридора, каждого поворота. Иногда можно выбирать из нескольких способов прохождения — тут уже все зависит от игрока.

[И]: *Есть ли какие-то запреты для игроков насчет того, что они могут использовать, записывая демо?*

[СШ]: Основной принцип: разрешено все, что не меняет способностей персонажа. Нельзя менять гравитацию, скорость бега. А все остальное — сколько влезет.

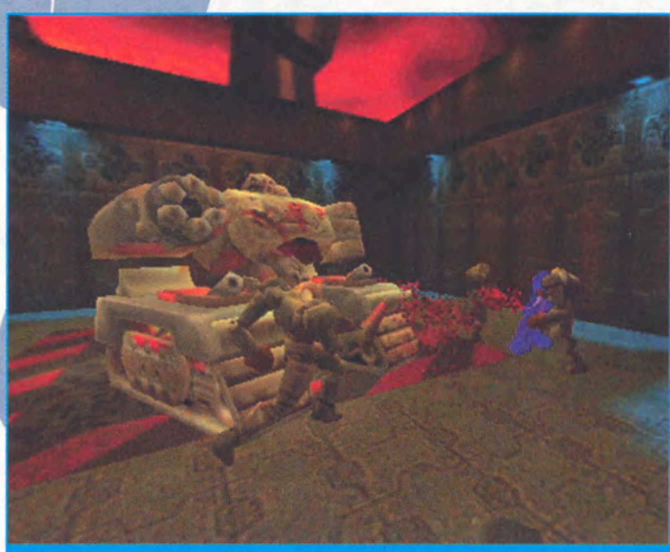
[И]: *Традиционный вопрос — каковы ваши планы на будущее?*

[СШ]: На данный момент мы работаем над несколькими проектами. Самый сложный из них — скоростной забег по первому **"Квейку"** на уровне сложности Easy. Представляете, теперь мы сделали это за каких-то... эээ, нет, я не скажу время. Когда состоится релиз проекта, тогда и узнаете. Мы очень долго над ним работаем, и единственное, что я могу сказать — это действительно круто!

[И]: *Спасибо огромное за интервью, и успехов. Черт побери, без вас Quake-сообщество было бы совсем другим!*

[СШ]: ;))

Добавлю от себя: это надо видеть! **Quake**, пройденный за 12 минут, **Quake II**, на пробег по уровням которого ушла 21 минута... Смотришь — и не веришь своим глазам. Демки вызывают неописуемый восторг даже у бывалых квейкеров — что уж говорить о новичках! Выверено каждое движение, каждый выстрел: тут удачный рокетджамп, тут пробежка по головам врагов. Главная заповедь игроков: как быстро вы бы ни прошли уровень, всегда существует способ сделать это быстрее. Вот почему уже выпущенные проекты постоянно дорабатываются, и авторы двух вышеупомянутых сайтов время от времени выкладывают на всеобщее обозрение новые версии прохождения старых игр. Улучшения могут достигаться за счет любой мелочи: чуть по-другому двинул мышью — выиграл десятую долю секунды. На запись каждого уровня (подчеркиваю: не всей игры, не эпизода, а просто одной карты) у участников проекта уходит до нескольких недель (потом все записанные демки склеиваются в одну)! Но результат того стоит. Несколько лучших демок лежат **на нашем компакте**. Посмотрите — не пожалеете! ■



Скорость забега — 20 монстров в минуту.



Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ СЕМЕРКА

В последнее время компьютерные игры находятся под пристальным вниманием воротил кинобизнеса. Стоит игре стать хитом, стоит ей занять первое место в **NPD Intellect** — и киношники начинают прикидывать, может ли из нее получиться фильм. Хороший или плохой — не так уж и важно, главное, чтобы доход принес. Дошло до того, что даже из **The Sims** предприимчивые обитатели Голливуда надумали сотворить кино. Мол, живет себе обычная американская семья, а на них сверху смотрят два божка. Ну и подкидывают проблемки.

Существует множество игр, достойных того, чтобы по их мотивам сняли полнометражный художественный фильм, однако некоторые из них достойны в особой мере. Именно о "лучших из лучших" и будет рассказано в данной статье-фантазии. Мы попытались представить, что бы получилось, если бы киношники взялись за съемки мировых игр-хитов. Представляем вашему вниманию "Великолепную семерку"!

1. Half-Life





Суть дела: Долгое время (разумеется, по меркам игровой индустрии) в мире не существовало более кинематографичной игры, чем **Half-Life**. Обычно создатели action-шедевров ограничиваются лишь сюжетными наметками, принося диалоги и неожиданные повороты событий в жертву безостановочному "мочилову" и атмосфере. Half-Life выгодно отличался от своих собратьев. Не уступая **DOOM** и **Quake** по геймплею, Half-Life радовал душу и сердце крепко сбитым сюжетом. **Гордон Фримен**, конечно же, не сумел догнать по харизматичности **Дюка Ньюкема** и **Лару Крофт**, однако полюбился и запомнился.

Руководство компании **Sierra** само поняло, какое чудо попало ей в руки, и задумалось о создании фильма по мотивам. Вспомните недавний пресс-релиз Sierra, в котором фанатов Half-Life просили подумать над вопросом, хотели бы они увидеть фантастический боевик, созданный на основе любимой игры, и кого бы рекомендовали на главную роль. С тех пор прошло уже несколько месяцев, Sierra молчит. Видимо, крепко призадумались.

А ведь фильм может получиться отличным. Возможно, сюжет игры не слишком оригинален для кино, однако при желании из Half-Life можно изготовить конфетку. Шансы увидеть фильм на большом экране многократно увеличатся, если Sierra наконец-то примется за разработку сиквела. Слухи о нем бродят уже пару лет, но официального анонса пока не поступало.

Возможный исполнитель главной роли. Здесь в суперменах нет нужды. Фримен все-таки не спецназовец, а обычный ученый, оказавшийся в затруднительной ситуации. На роль Гордона вполне сгодится **Бен Эффлек**.

Возможный режиссер. Не вижу других кандидатур, кроме немца **Пола Верхувена**. **"Звездный десант"** — отличная рекомендация, Пол справится.

2. Diablo





Суть дела: Ставлю десять к одному, что рано или поздно **Diablo** экранизируют. Иначе с чего **Blizzard** так отчаянно сражался с кинокомпанией **New Line Cinema** за название. Фильм уже в планах, дожидается своего часа. Что касается художественного воплощения, то здесь возможны варианты. Опять-таки ставлю десять к одному, что главным героем будет Варвар, этакий Конан. С ним возни меньше. Не надо разжевывать народу, кто он такой и на что способен, да и в плане экшена фильм не пострадает. Меч в руки — и бегом в подземелье, порядок наводить. Впрочем, велика вероятность того, что в кино Варвар станет во главе партии борцов за мир во всем мире и в ней найдется местечко и для Паладина, и для Некроманта, и для Амазонки.

Возможный исполнитель главной роли. Однозначно, на главную роль нужен качок, да понакачанней. Шварценеггер уже в предпенсионном возрасте, поэтому не подойдет. Сгодится рестлер **Рок**, хорошо проявивший себя в **"Мумия возвращается"** и являющийся одним из основных претендентов на роль Дюка Ньюкема.

Возможный режиссер: **Стивен Соммерс**. После коммерческого успеха двух частей **"Мумии"** под фамилию Соммерса выделят какой угодно бюджет (а на Diablo грех жалеть денег). Кроме того, Стивен — мастер крупномасштабных батальных сцен. Одним словом, незаменимый человек.

3. Commandos





Суть дела: Снять фильм по **Commandos**? А почему бы и нет? Единственное, что мешает говорить о Commandos как об очевидном претенденте на кинолавры, — ограниченный успех второй части. Да, игра удалась и имела успех, как у критиков, так и у фанатов оригинального проекта, но уровень продаж не зашкаливал, и в первой десятке Commandos не задержались. Что же касается самого материала для фильма, то он имеется, и в достатке. Тема второй мировой войны нынче в фаворе у режиссеров, сюжет также намечается не из "дохлых". Имена героев известны, миссии сложны и вполне сойдут за невыполнимые, потенциальная зрительская аудитория у фильма имеется. Казалось бы, хоть сейчас снимай. Подождем?

Возможный исполнитель главной роли. Трудно предсказать. По степени пафосности на роль главы диверсионной группы вполне годится **Томми Ли Джонс**, однако он уже не в том возрасте, чтобы играть морских пехотинцев. Хотя...

Возможный режиссер. Кто у нас тут из баталистов имеется? Хорошо бы, конечно, заполучить в режиссерское кресло Спилберга, обожающего тему второй мировой, да разве он так просто согласится? **Ридли Скотт** недавно снял отличный военный фильм, который номинировали сразу на несколько "Оскаров", однако он тоже человек занятой.

4. Thief



Суть дела: Из **Thief** может получиться отличный фильм. Во-первых, серия имела огромный успех, хотя и не спасла от банкротства **Looking Glass Studios**. Во-вторых, полным ходом идет разработка третьей части, которую ждут от **Ion Storm** с тем же нетерпением, что и **Deus Ex 2**. Прибыльность и популярность Thief 3 очевидна и ни у кого не вызывает сомнений. Сюжет "Вора" хорош и крепок, масса интриг, неожиданных поворотов и сложных заданий. Есть где развернуться фантазии сценаристов.

Возможный исполнитель главной роли: Рассел Кроу. Кроу, конечно, сложно представить в качестве **Гаррета**, но вполне возможно. В конце концов, Рассел силен физически, но не увалень, не лишен интеллекта, красив и любим народом. От такого вора народ не откажется — валом повалит в кинотеатры.

Возможный режиссер. Сложно сказать, кого из голливудских небожителей заинтересует такой проект, ведь он не прост для исполнения. Может быть, попробовать **Джона МакТирнена**? Его **"Тринадцатый воин"** с треском провалился в прокате, однако потенциал у Джона хороший.

5. Deus Ex





Суть дела: Deus Ex — игра, не нуждающаяся в представлении. В нее играли все... или почти все. Однозначный хит, талантливо сделанный **Ion Storm**. Снимать Deus Ex надо с размахом, но фильм не должен превратиться в заурядную стрелялку. Здесь видится этакий "боевик для умных людей" а-ля "Матрица". То есть, чтобы с драйвом, но и чтоб было над чем поразмыслить на досуге.

Возможный исполнитель главной роли: Киану Ривз. После **"Матрицы"** Ривз почти что стал символом киберпанка. Интеллектуал, но сдачи дает без раздумий и очень больно. Одеваемся только в кожу, суем оружие во все имеющиеся карманы, тщательно продумываем план действий — вот он, **агент Дентон**.

Возможный режиссер: Братья **Вачовски**. Никто не говорит, что из Deus Ex надо делать вторую "Матрицу". Просто Вачовски — большие умники, которые знают, как снимать зрелищное кино и не потерять сюжет за водопадом спецэффектов. Правда, поговаривают, что Вачовски настолько погрязли в "Матрице", что, помимо двух сиквелов, собираются снять еще и три приквела (рассказать, что было до того, как Нео пошел за белым кроликом).

6. Carmageddon





Суть дела: Ага, наконец-то я сумел вас удивить! Скажете — что же здесь снимать, в игре нет даже намеков на сюжетную линию. В принципе, вы правы, но в современном кино уже давно важнейшим элементом успеха является не сюжет, а "буря и натиск". В случае с **Carmageddon** — драйв. Вспомните "шедевр" **Саймона Уэста "Лара Крофт: Расхитительница гробниц"** и сообщите мне, дураку, много ли сценаристы взяли из игры? То-то же. В случае с Carmageddon я просто вижу некий футуристический боевик о гоночных боях без правил. Забава транслируется на весь мир, гонщики шоу — преступники, которым нечего терять. Главный герой — полубезумный драйвер, мечтающий вырваться на свободу. Ну как, впечатляет?

Возможный исполнитель главной роли: Шон Остин Скотт. Вы такого, может быть, даже не помните по имени, но лицо его вам наверняка примелькалось. Ни одна мало-мальски значимая молодежная комедия, снятая в последнее время, не обошлась без него. **"Американский пирог"**, **"Где моя тачка, чувак"**, **"Дорожное приключение"** — он повсюду. Критики поговаривают, что у парня неплохой потенциал, причем не только для комедийного жанра. Мол, "Чуваку давно пора за баранку крутой тачки" (с) кто-то из великих.

Возможный режиссер. Случайно не помните, кто снял **"Форсаж"**? Правильно — **Роб Коэн**. Отличный режиссер для Carmageddon.

7. Unreal







Суть дела: Unreal — одна из самых революционных игр, когда-либо созданных. Брал за душу всем: и графикой, и сюжетом, и геймплеем. Сейчас трудно сказать, какая часть, первая или вторая, больше бы приглянулась продюсерам, — по причине того, что второй мы еще толком не видели, а первая появилась на свет достаточно давно и может быть оценена киношниками как отработанный материал. В любом случае, боевик вышел бы крепким. Вселенная Unreal проработана и многогранна, главный герой — неважно, преступником ли он будет или шерифом — способен вызывать симпатию. Если делать фильм близким к оригиналу, то он должен получиться безумно красивым, с отличной музыкой и под девизом "Ни минуты без выстрела!"

Возможный исполнитель главной роли: Вин Дизель. Новая американская надежда фильмов жанра экшн, пришедший на смену Шварценеггерам и Сигалам. Мускулист и суров на вид. В фантастическом боевике **"Черная дыра"** играл преступника, оказавшегося с группой переселенцев на планете а-ля "Чужие". На роль в Unreal подходит на все 100 процентов.

Возможный режиссер. Хотелось бы кого повесомей, вроде **Джеймса Кэмерона**, да только согласится ли он? Вряд ли. Приходится довольствоваться **Джо Джонсоном**, создателем **"Джуманджи"** и **"Парком Юрского периода 3"**.

❂ ❂ ❂

Вы с чем-то не согласны? С подборкой номинантов? С рекомендованными актерами или режиссерами? Пишите нам, и мы с удовольствием обсудим ваши предложения и замечания в **"Почте"**. А возможно, ваши письма станут отправной точкой для написания новой, еще более интересной статьи! ■

НОВОСТИ

Quake III Arena



www.planetquake.com/aq2000

Полагаю, что вы любите всеразличные моды, дорогие читатели. В таком случае программа AutoQuake 2000 придется вам по вкусу. Эта небольшая утилитка обладает огромными возможностями по работе с модами для игр, созданных на движке Ку3. Полный список состоит из 15 игр, среди которых новейший хит Medal of Honor: Allied Assault. Количество поддерживаемых модов просто потрясает воображение. 2040 штук — очень неплохо, не правда ли? Последняя версия AutoQuake 2000 за номером 8.0, содержащая множество изменений, ждет вас на нашем компакте. Ведь если вы держите на винчестере много модов, то запутаться немудрено, а AutoQuake 2000 еще и предлагает возможность выбрать оформление по вкусу и разрешает редактировать конфигурационные файлы. Словом, вы поняли — программа вам просто необходима.



www.planetquake.com/shellshock

Еще одна полезнейшая утилита носит название Q3Offline. Она поддерживает не так много игр, как AutoQuake 2000 (Quake III Team Arena, Star Trek Voyager: Elite Force, Return to Castle Wolfenstein и оригинальная Ку3, конечно), но ее функциональность от этого ничуть не страдает. Настроить можно буквально все: карты, ботов, конфиги и даже переменные, обычно скрытые от нашего глаза. Настройки сервера, продвинутые логи — и все это в одном флаконе. Поверьте, я был очень впечатлен. Думаю, никто не удивится, обнаружив Q3Offline на компакте "Мании".



www.planetquake.com/tdc/

Сколько же на свете модификаций, для "Квейка" и не только, и почти все они многопользовательские. В сложившейся ситуации любой мод, заявленный как сингловый, автоматически привлекает к себе повышенное внимание. Вот и мод под названием The Dark Conjunction не прошел незамеченным — если не сказать больше. Впрочем, надо заметить — не зря. TDC удался по всем параметрам. Приличный сюжет, отличная динамика; скриптовые сценки тоже присутствуют, кстати. Будет время, взгляните на The Dark Conjunction — оно того стоит.



www.q3center.com/ea

Вышла новая версия мода Eternal Arena. Обновление под номером 5.7 принесло с собой новый режим игры — Instagib CTF, некоторые новые переменные и совершенно новый мод, базирующийся на Eternal Arena (мод, базирующийся на моде!) — Rocket Duel.

Преобразование раздела DeathMatch идет своим чередом — как вы сейчас убедитесь, перелистнув станицу. В прошлом выпуске мы опубликовали материал по тактике в StarCraft — и еще вернемся к этой теме в следующем номере. А пока вашему вниманию, кроме традиционных подборок по Q3 и UT, предлагается два хитовых материала. Первый — его у нас давно просили читатели — по созданию вэйпойнтов для PodBot. Второй — барабанная дробь! — посвящен недавно вышедшему Aliens vs. Predator 2, который, как оказалось при ближайшем рассмотрении, предоставляет огромные возможности по части мультиплеера. Играть в него интересно и страшно — или, если хотите, страшно интересно. Словом, просто здорово. Поэтому мы открываем цикл статей, посвященных AvP2, в которых расскажем про тактику действий при игре за того или иного персонажа, про хитрости, фичи и фишки на различных картах и про все остальное, о чем в таких случаях требуется рассказать. Ну а открывающий текст, можно сказать, — рекламно-завлекательный, чтобы вы просто почувствовали, какие глубины сокрыты в этой игре.

Олег Полянский, редактор "Deathmatch"



GibHappy

www.planetquake.com/gibfactory/

По моему мнению, Quake III Arena — практически идеальный 3D Action. Судите сами: движок — самый продвинутый на момент выхода игры, отточенный годами баланс всего и вся, великолепные карты (в этом отношении, правда, третья часть немного подкачала), игра просто наполнена адреналином, а ее сложность отсекает лишних людей, которым лень тратить время на тренировки. Добавьте ко всему этому сложившийся круг поклонников, часть которых играет со времен "Дума", а то и "Вульфа", и вы поймете, почему Кармак ездит на "Феррари".

Ну а если серьезно, то вынужден признаться, друзья мои, что мне все же коечего недостает в любимой "Кваке". Не устраивает меня количество джибзов, то есть окровавленных кусков мяса, в которые превращается тушка лучшего друга после вашего меткого выстрела. Не считаю себя кровожадным садистом, но вид уровня, наполненного весело подпрыгивающими джибзами, наполняет душу радостью. Наверное, инстинкты, доставшиеся от древних предков, напоминают о себе. И, представьте себе, я не одинок в своем пристрастии. Добрый и пушистый квакер, скрывающийся под ником Guspaz, соорудил простенький мод под названием GibHappy, который значительно (мягко говоря) увеличивает количество джибзов на уровне. Но этого ему показалось мало, и он соорудил адскую машинку под названием GibCannon, за-



▲ Количество джибзов поражает воображение.

меняющую собой Rocket Launcher. GibCannon стреляет джибзами, которые обладают замечательными летными свойствами. В остальном все осталось прежним: скорость полета заряда, наносимый урон, радиус сплэша и т.д. Зато ощущения от игры поменялись кардинально. Удивительно, какого эффекта можно добиться таким простым способом. Практически ничего не изменив в игре, автор **GibHappy** скрасил ее готическую суровость, превратив отстрел фрагов в отличнейшее развлечение, которому не жаль посвятить часок времени. Забросайте друзей джибзами и будьте счастливы. Помните — "Don't worry, GibHappy!".

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 4/5



AGENT X v2.3

www.planetunreal.com/agentx/eastfrontiers/

Модификация **Agent X** напоминает некий вариант **Strike Force** или **Tactical Ops** в миниатюре. Все признаки налицо — оружие, "в точности повторяющее" реальные прототипы, реалистичная модель повреждений и несколько необычных режимов игры. Отличия заключаются в отсутствии дополнительных карт/моделей/звуков и, как следствие, небольшом размере мода. Бегло пробежимся по основным фичам новорожденного.



▲ **Automat Kalashnikov в действии.**

Самое главное преимущество **Agent X** перед, скажем, **Strike Force** — это, как ни странно, его непохожесть на **Counter-Strike**. Нигде в предложенных режимах игры не фигурируют ключевые слова "заложники" или "бомба". Новых типов игры — три штуки, и все они по-своему интересны.

В режиме **Skill to Kill** за каждое убийство игроки получают опыт, а за смерть — штраф в виде потери этого опыта. Матерые, "опытные" убийцы имеют бонусы к броне, здоровью и урону от оружия. Режим **Commander** является очередной вариацией на тему **King of the Hill**, вернее, даже не вариацией, а точной копией с поправкой на "реалистичность" окружения. Один игрок в чем-то сильнее всех остальных (здесь — имеет более мощное оружие), убийца "командира" становится на его место. Самый интересный режим игры — **Ambush**. Игроки делятся на две команды и начинают планомерный отстрел друг друга. Отличие от **Team Deathmatch** в том, что убитые игроки не респавнятся до окончания раунда, т.е. до победы какой-либо команд. На **Counter-Strike** не похоже — но источник идеи чувствуется за версту.

Agent X — модификация активно развивающаяся, но достаточно молодая, поэтому багов и недоработок в ней — море разливанное. Самое главное — некачественные, слабо детализированные модели оружия. Впрочем, автор божится, что скоро все исправит, дополнит и улучшит. А на данном этапе развития **Agent X** скорее конкурирует с **Operation: Stingray** или **Covert Forces**, чем с более серьезными модами.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 4/5.

www.planetquake.com/bfg20k

Неплохое название для карты — **Return to Castle: Quake**. Скачав ее и сыграв пару дуэлей с ботом, я до сих пор не могу решить, хороша она или плоха. С одной стороны — не самый симпатичный, минималистический подбор текстур, с другой — может быть, это тот самый случай, когда "все гениальное — просто". Бот не смог оказать сопротивления — это факт, но кто скажет, что игра с ботом — показатель качества карты? Предоставлю вам право решать, достойна ли **Return to Castle: Quake** вашего внимания. От себя же замечу, что играя на ней, я как будто вернулся в дни первого "Квейка" — свое название карта оправдывает на все сто.

Unreal Tournament

www.planetunreal.com/teamorbit/

You picked up a Blue Asp Antimatter Pack

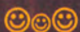
Совершенно неизвестная команда **TeamOrbit** выпустила совершенно нежданную модификацию **Neo Cairo**, которая моментально взлетела на верхушки "модных" рейтингов. Мод предлагает нам груду совершенно нового оружия, возможность управлять боевыми роботами и иными средствами передвижения. В комплект входят 20 карт. К слову — за первую неделю только с **FilePlanet** мод был скачан более 50.000 раз!

http://dynamic2.gamespy.com/~godz



Модификация **GODZ** достаточно необычна — это файтинг на движке **UT**. Единственное, с чем ее можно сравнить, — недавно почивший в бозе **DragoBall Z**. Вы-

ложенные на сайте авторов скриншоты изобилуют красивыми спецэффектами и персонажами, явно пришедшими из японских мультиков.



www.planetunreal.com/da/

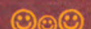


Defense Alliance — достаточно давно разрабатываемая "реалистичная" командная модификация UT — планирует в ближайшее время осчастливить нас своим появлением. "Очередной Counter-Strike", скажут некоторые — и глубоко ошибутся. DA ближе к Team Fortress или свеженькому RTCW — разбиение на классы и во многом схожие задачи. Ждем.



www.modsquad.com

На просторах PlanetUnreal появилась замечательная утилитка для админов UT-серверов — ServerAdds. После правильной настройки и запуска у всех игроков, играющих на сервере, на экране изредка появляются заданные текстовые строки — это могут быть правила сервера, личные пожелания админа или просто реклама.



www.planetunreal.ru

Обратите внимание на приведенный линк. Концовка — это не опечатка. В Рунете появился очередной сайт на тему Unreal/UT, отличающийся от многих других только раскрученным именем. Однако рекомендовать этот ресурс к обязательному посещению пока тяжело — непрофессионально написанные статьи, примитивный дизайн и почти полное отсутствие уникального контента. Зато сайт предлагает хостинг в своей зоне.



www.unreal2.ru

В отличие от предыдущего портала, сайт Unreal2.ru, посвященный, как нетрудно догадаться, Unreal2 и связанным с ним темам, сделан качественно. С наполнением пока туго — но традиционный набор из превьюшек, засмотренных скриншотов и концепт-арта обещает смениться сразу после выхода грядущего мегахита, который, напомню, запланирован на май этого года.



Создание вэйпойнтов для PodBot

Что такое вэйпойнты, думаю, все догадываются. Догадываются о том, что это пришедшее из английского языка слово, сформированное из двух — "way" и "point". Если переводить дословно — "точка следования". В данном случае — точки, обозначающие маршрут. Маршрут, по которому бегают боты в Counter-Strike. Большинство ботов работают именно по такому принципу. Я на своей памяти помню только одного, который не использует вэйпойнты. Это RealBot. Он может играть на любой карте, но игра с ним, скажем так, не очень интересна.

Кому и зачем может понадобиться создавать собственные вэйпойнты для любимых карт и ботов, ясно и без слов. Поэтому задерживаться на этом вопросе мы не станем, а сразу возьмем коня за рога.

Как вы, наверное, знаете, самым популярным ботом для Counter-Strike является PodBot (последняя на сегодня его версия — 2.5). Созданием путей (вэйпойнты еще и так зовутся) именно для "подов" мы и займемся.

Первое, что нужно сделать, — это запустить сам Counter-Strike на той карте, вэйпойнты к которой вы собираетесь делать. Необходима консоль, ибо все построение вэйпойнтов лежит через ее команды. Вот список, а потом я расскажу, с чем их надо есть.

waypoint on — включить режим редактирования вэйпойнтов.

waypoint on noclip — то же самое, только с включенным читом **noclip**, что позволяет быстрее перемещаться по карте, соединяя вэйпойнты между собой.

waypoint off — выключает режим редактирования вэйпойнтов.

waypoint add — создание вэйпойнта на том месте, где стоит игрок. После ввода этой команды появится меню, с помощью которого надо выбрать тип создаваемого вэйпойнта. Эта команда очень важна, поэтому советую забиндить ее на какую-нибудь клавишу.

waypoint delete — удаление ближайшего к вам вэйпойнта.

waypoint find x — показывает направление на конкретный вэйпойнт (где **x** — номер вэйпойнта).

waypoint showflags — показывает все флаги, установленные на данном вэйпойнте.

waypoint addflag — позволяет вручную ставить флаги на вэйпойнтах.

waypoint delflag — удаление флага.

waypoint setradius x — позволяет выбрать самому радиус **wayzone** у вэйпойнта **x**.

waypoint stats — показывает количество различных вэйпойнтов, которые вы уже установили.

waypoint check — проверка ошибок в расстановке, соединении и т.п. вэйпойнтов (автоматически выполняется при сохранении вэйпойнтов).

wayzone calcall — подсчет полной **wayzone** для всех вэйпойнтов на карте (не требуется с версии CS 1.3, так как **wayzone** устанавливается автоматически, когда создан вэйпойнт).

waypoint save — сохраняет текущую расстановку вэйпойнтов в файл с расширением **.pwf**, например, **de_realmania.pwf**.

waypoint save nocheck — сохранение вэйпойнтов без проверки ошибок.

waypoint load — загрузка вэйпойнтов.

autowaypoint — отображает статус установки **autowaypoint**.

autowaypoint on — просто суперфункция! Когда она включена, вэйпойнты автоматически расставляются по той траектории, по которой вы пробегаете. Абсолютно бесполезна.

autowaypoint off — отключает автоматическую расстановку вэйпойнтов.

pathwaypoint — отображает статус установки **pathwaypoint**.

pathwaypoint on — автоматическое соединение вэйпойнтов.

pathwaypoint off — отключить предыдущую функцию.

pathwaypoint add x — соединяет вэйпойнт **x** с тем, на котором вы сейчас стоите.

pathwaypoint delete x — наоборот, разъединение вэйпойнта **x** и того, на котором вы сейчас стоите.

Мы разобрали если не все, то большую часть команд. Этого хватит, чтобы заставить ботов бегать.

Ну-с, приступим. Для начала нужно ввести команду **waypoint add**. После этого появится меню, в котором нужно выбрать тип вэйпойнта, который вы сейчас собираетесь поставить.

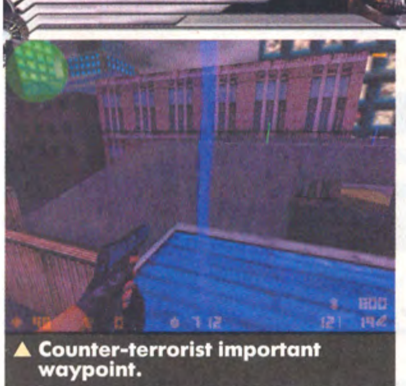
Их всего 9 типов.

Normal waypoint — обычный вэйпойнт, предназначен для простого перехода ботов от одной точки к другой. Цвет — зеленый.



▲ **Normal waypoint.**

Counter-terrorist important waypoint и **terrorist important waypoint** — так называемые "стратегические" вэйпойнты. В этих местах боты будут патрулировать карту. К примеру, для контр таких точек нужно устанавливать побольше в местах закладки бомбы и, например, в местах, где держат



▲ **Counter-terrorist important waypoint.**



▲ **Terrorist important waypoint.**

заложников. Для террористов эти вэйпойнты красного цвета, а для контр-террористов — синего.

Ladder waypoint — эти вэйпойнты нужны для того, чтобы боты могли подниматься по лестнице. Их нужно расставлять таким образом, чтобы один **ladder waypoint** находился почти в самом низу лестницы, а другой — вверху. Если эти вэйпойнты не будут соединены, то боты подниматься по лестнице не смогут! Цвет **ladder waypoint** — пурпурный.



▲ **Ladder waypoint.**

Rescue waypoint — нужен только на cs-картах. Ставится в места, куда нужно привести заложников. Цвет белый.



▲ **Rescue waypoint.**

Goal waypoint — на cs-картах ставится в место, где находятся заложники, на de-картах — в места для закладки бомбы, на as-картах — в место, куда должен прибежать вип, т.е. в точки, где достигается цель карты. Цвет таких вэйпойнтов пурпурный, как и у **ladder waypoint**.



▲ **Goal waypoint.**

Campstart waypoint — в местах, где стоят такие вэйпойнты, боты будут кемперить. Также нужно не забыть задать направление, в котором боты будут смотреть. Если вы хотите, чтобы они еще и приседали при этом, то при установке вэйпойнта просто держите клавишу, на которой у вас висит приседание.

Campend waypoint — задает направление, в котором бот будет смотреть после того, как закончит кемперить.

Jump waypoint — такой вэйпойнт дает боту возможность прыгнуть. Для этого создайте обычный **normal waypoint**, встаньте точно на него и выберите **jump waypoint**. После того как вы это сделаете, просто прыгните туда, куда, по вашему мнению, должен прыгнуть бот. На месте приземления появится **normal waypoint**, который будет соединен с тем, на котором был выбран **jump waypoint**. Они будут соединены красной линией. Яркие примеры использования **jump waypoint** можно увидеть на карте **cs_assault**. См. скриншот.



▲ **Camp waypoint, сделанный с зажатой клавишей "duck".**



▲ **Jump waypoint.**

Мы вооружились теоретическими знаниями о создании вэйпойнтов, теперь опробуем это все на практике. Возьмем, например, карту **cs_militia** и попробуем расставить на ней вэйпойнты для контр. Итак, что нам нужно? Чтобы боты прошли по проходу, разбежались в разные стороны, дабы не стать легкой добычей для снайперов в окне (правда, если вы хотите поставить рекорд по количеству фрагов...), закемперились за ящиками и скалами, причем за ящиками находились исключительно в сидячем положении, потом, выйдя из укрытия, побежали к лестнице, а поднявшись, перепрыгнули на крышу. Этого хватит, чтобы понять основы вэйпойнтостроения.

Для начала, разумеется, поставим **rescue waypoint**, чтобы контры знали, куда вести заложников. Потом начнем расставлять **normal waypoint** по проходу хотя бы в два ряда, чтобы все "поды" не бежали по одной линии, а хоть маленько петляли. Советую условно разделить карту на составные части, например: респавн контр, проход, открытое пространство перед домом и т.п., и в каждой части расставлять попеременно **terrorist important waypoint** и **counter-terrorist important waypoint**, чтобы контры могли обнаруживать потерянных своими боевыми товарищами заложников и доводить их до **rescue zone**, а террористы — отводить обратно.



▲ **Схема вэйпойнтов.**

Но мы отвлеклись. Итак, на открытом пространстве после прохода расставляем много-много **normal waypoint**, за каждой скалой и за ящиками ставим **campstart waypoint**, но за ящиками — в "сидячем положении". Потом не забудьте воткнуть **campend waypoint**. Расставив все необходимое перед домом, переходим к лестнице. На первой ступеньке ставим первый **ladder waypoint**, а на последней — второй. Проследите, чтобы они были связаны! Наверху устанавливаем два **normal waypoint** по краям скалы, а также **кемперский вэйпойнт** — согласитесь, здесь неплохо сидеть со снайперкой. Ну и напоследок — решительный прыжок на крышу. Барабанная дробь! Ближнему к дому **normal waypoint**'у даем значение **jump waypoint** и под аплодисменты зрителей прыгаем на крышу. Если все правильно, там появится **normal waypoint**, соединенный с тем, с которого мы прыгали. Это все. Для тех, кто не понял на словах, рядом схема — она поможет. Ну а мне остается только пожелать вам удачи в нелегком деле вэйпойнтостроения. Если появятся какие-то вопросы — а они наверняка появятся — смело шлите их на адрес *gladiator@nightmail.ru*. В одном из ближайших номеров мы, вероятно, опубликуем FAQ по вэйпойнтам — не исключено, что в нем окажутся и ваши вопросы вместе с ответами. А на компакте этого номера вы можете найти небольшую карту, где есть примеры ВСЕХ вэйпойнтов, — так что, если возникнут проблемы с теорией, обращайтесь к ней.

ALIENS VERSUS 2 PREDATOR™

AvP2: свежее дыхание в мультиплеере

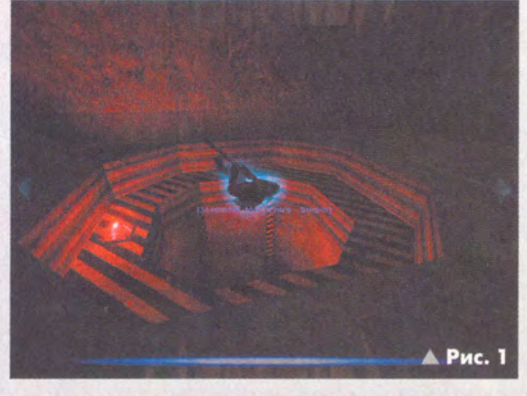
Наблюдая за ситуацией в области мультиплеерных экшенов, я прихожу к весьма удручающим выводам. Как будто существует заговор между разработчиками, имеющий целью получать наши деньги за якобы новые игры, тогда как на самом деле нас кормят клонами, меняя лишь упаковку — графику и движки. Зайдя в среднестатистический клуб, вы наверняка услышите выкрики: "Вася, гренку кидай!" или "Петя, давай быстрей, менты на респе!". Сразу ясно, чем заняты посетители. Обучаться играть в Quake молодежь упорно не желает, а серьезные симуляторы боя требуют слишком серьезного подхода. Когда смотришь на все это, становится грустно. Хочется "нового слова" в этой области индустрии. Чтобы и геймплей был на уровне, и динамика не подкачала, и притом это было бы что-то действительно не похожее на все остальное.

На свет появляется множество игр, в которые разработчики, безукоризненно следуя моде, добавляют мультиплеерную поддержку. Но обычно этот мультиплеер оказывается чем-то весьма малопривлекательным — и мы вновь возвращаемся бродить по приевшимся просторам Counter-Strike.

Но есть свет в конце этого туннеля клонов. В этой статье я постараюсь пролить свет на игру, которая достойна внимательного рассмотрения как раз с точки зрения мультиплеера. Речь пойдет не о чем ином, как об Aliens vs. Predator 2, ревью по которой вы недавно читали в нашем журнале. Если изложенный ниже материал привлечет ваше внимание к игре, то читайте подробное описание мультиплеерных хитростей и тактических ходов в следующем номере "Игромании".

Новое слово!

Еще в первой версии AvP на мультиплеерную арену вышли три действительно разных героя. Пожалуй, ни одна другая игра не дерзнет состязаться с AvP в оригинальности вооружения персонажей. Во второй части игры акценты были расставлены куда более точно — теперь Хищник, Чужой и человек наделены равными правами в бою. Это называется "баланс", ребята.



▲ Рис. 1

Его достичь тем труднее, что все три "стороны" в корне отличаются между собой и тактикой боя, и средствами вооружения. Кроме того, тут многое зависит от карты. На каждой карте при игре 1x1 определенный персонаж все же получает небольшое преимущество. Но стоит добавить третьего — и расстановка сил изменится.

Чтобы грамотно управлять тем или иным персонажем, вам нужно научиться думать, как он, и так же чувствовать (полагаю, одноименные фильмы смотрели все). Каждый персонаж можно сопоставить с определенным животным. У каждого свои методы выживания. Рассмотрим их поподробнее.

Заяц

Никогда бы не подумал, что роль зайца достанется нашему брату человеку. Именно так — морпех (Marine), играя против Чужих и Хищников, управляемых не тупым AI, а хитрющим супостатом по другую сторону кабеля, будет боязливо оглядываться, перед тем как войти в комнату или проскользнуть в коридор. Именно он будет напряженно внимать детектору движения и бегать глазами с его маленького экранчика на местность и обратно, пытаясь рассмотреть — а что там такое под потолком в самом темном углу? Вроде ничего, входим... Ам! — и бездыханное тело падает на пол, лишившись головы. Чужой уютно устроился на стене прямо над входом (рис. 1)...

Или представьте себе следующее. Вы идете по длинному коридору, и вдруг детектор начинает панически пищать. Дистанция до монстра — 30 метров. Но вы по-прежнему никого не видите. Палец на гашетке начинает нервно подергиваться. Всматриваетесь в текстуры на стенах коридора, пытаясь заметить хоть малейшее искажение — вы играете против Хищника, включившего маскировку. Когда дистанция на детекторе сокращается до пяти метров, нервы не выдерживают, и вы начинаете палить во все стороны. Неумолимо приближающийся свист диска — смерть почти неизбежна! (рис. 2). Пока вы даже не представляете, как это захватывает!

Конечно, наш зайчик не такой уж и беспомощный. Огрызаться и кусаться он тоже умеет. Не буду повторяться и перечислять весь его арсенал — скажу лишь, что если какой-нибудь Чужой замешкается или невовремя выпрыгнет из темного угла, то будет моментально превращен в кучку кислотных ошметков. А зазевавшийся Хищник, забывший включить маскировку, рискует быть продырявленным снайперской винтовкой, которая валит его с одного выстрела.

"Зайцы" подразделяются на различные классы. Разница между ними состоит в начальном ассортименте оружия, которое



▲ Рис. 2

оказывается у них в руках на респауне. Логично предположить, что чем тяжелее пушка — тем медленнее будет бегать тот, кто ее носит. Как следствие, это влечет за собой необходимость одевать его в более прочную броню. Благо ребята из Monolith все это учли, и на респе вам вручается необходимое вооружение.

Чтобы ловко управлять человеком, не требуется быть отцом в Quake или CS. Специфика игры такова, что человек передвигается довольно медленно, но вот прицеливаться надо метко и, главное, быстро. Малейшее замешательство может стоить жизни. Игра против Хищника требует особой наблюдательности. Заметить замаскированного Хищника — задача не из легких, да и еще выполнить ее надо в кратчайшее время, потому как вас он всегда видит как на ладони. Если вы любитель острых ощущений, то, играя за морпеха, вы получите их сполна!

Тигр



Охотник-одиночка, вооруженный самыми разнообразными средствами умерщвления. Хищник. Он — властелин арены, именно он задает темп боев. Играя за Хищника, вы явственно ощущаете себя охотником, а всех остальных — жертвами. Неторопливо передвигаясь, где нужно — преодолевая препятствия высокими прыжками, вы отыскиваете дичь. Используя соответствующие режимы зрения, делать это довольно просто (рис. 3). Если вы охотитесь за человеком, то надо использовать маскировку и как можно меньше двигаться, чтобы не светиться у него на детекторе. Оказавшись вблизи, вы выбираете наиболее удобный момент для умерщвления жертвы.



▲ Рис. 3

Вы упиваетесь собственным превосходством, когда бедняга морпех, судорожно оглядываясь, пробегает мимо в паре метров от вас и подставляет под удар свою спину. Спокойно наводитесь на голову, раздается приглушенный звук гарпунной пушки, и обезглавленное тело падает на пол — а на стене висит голова, прибитая стрелой. Красота, да и только!

С Чужим дело обстоит несколько иначе. Он видит Хищника даже в темноте, и маскировка тут не поможет. Бой приходится вести в открытую. Но все равно — это напоминает отлов дикой собаки. В роли ловца, конечно же, Хищник. Поскольку у вас под рукой самонаводящееся оружие — задача существенно упрощается. Но нельзя дать подойти к себе слишком близко: в ближнем бою Чужой очень опасен.

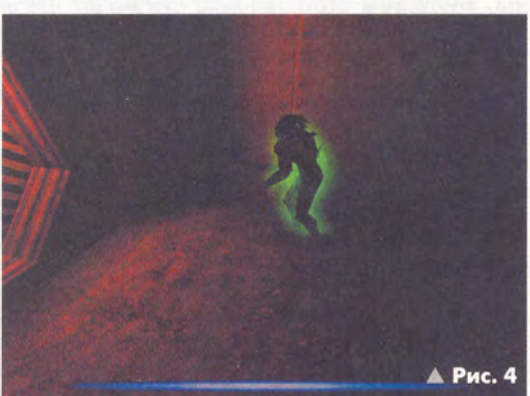
Хищники также подразделяются на несколько классов. Predator, Light Predator, Assault Predator и Heavy Predator. Они отличаются друг от друга стартовым набором оружия, скоростью перемещения и запасом прочности. Управление Хищником — это, прежде всего, взвешенность и спокойный расчет. Не нужно суеты, главное — четко знать, где и какое оружие применить. Остальное — дело техники. Наличие различных режимов зрения компенсирует недостатки внимательности, а некоторые самонаводящиеся виды оружия скрадывают огрехи меткости. Но если вы допустите ошибку, ваше превосходство может испариться в мгновение ока. Не успели перезарядить батарею или забыли включить маскировку — ну, может, и успеете унести ноги. Если повезет. Но суровая реальность AvP2 не терпит ошибок: рано или поздно вы заплатите за них очередным фрагом вашему противнику.

Волк

Чужой — самый экзотический персонаж в игре. Все, кто смотрел одноименный фильм, знают, что Чужие, вооруженные только мощными челюстями и острыми когтями, представляли смертельную угрозу отлично экипированным десантникам.

В мультиплеере вам на выбор предоставляется четыре вида этих существ — Drone, Praetorian, Runner и Predalian. Все они отличаются друг от друга скоростью передвижения и запасом здоровья. Но один экземпляр как бы выпадает из общего списка. Это Praetorian — за невероятную живучесть этой твари придется пожертвовать возможностью ползать по стенам.

Управление Чужим требует хорошей координации и умения ориентироваться в пространстве — помимо перемещений по полу вам предстоит лазить и прыгать по стенам и потолкам. При этих маневрах на мониторе мелькают головокружительные кадры, ориентирование по которым требует некоторой привычки. Вдобавок к превосходной мобильности Чужой обладает особым зрением. Морпехи на экране подсвечиваются синим, Хищники — зеленым, другие Чужие — красным (рис. 4).



▲ Рис. 4

Одновременно со сложностью управления присутствует своеобразная простота — ваш арсенал всегда с вами, и не нужно думать, как при игре за других персонажей, что лучше подходит для уничтожения врага. Вы оттачиваете технику ближнего боя, доводя ее до совершенства. Вы летаете как бабочка и жалите как пчела. Ваш конек — скорость, внезапность и скрытность. Ваше оружие — челюсти и острые когти. Ваш путь — темные закоулки вентиляционной системы. Игра за Чужого очень жестока и динамична. В считанные секунды вы можете превратиться из разящего охотника в убитую дичь, что придает игре за этого персонажа необыкновенный колорит.

Тигры, волки, зайцы в клетке — все они марионетки

Вот вы и ознакомились со всем зоопарком. Выбор персонажа напрямую зависит от характера игрока. Противостояние этих фантастических существ захватывает просто невероятно. Динамика игры не дает оторваться от монитора ни на секунду. Засев сыгрануть вечером "на пару часиков", вы рискуете встретить рассвет за компьютером. А рука мамы/жены, которая опускается вам на плечо в самый неожиданный момент, чтобы позвать к ужину, заставит вас подпрыгнуть на стуле метра на полтора.

Есть еще такой интересный феномен в этой игре — когда рубишься в мультиплеер, мало интересуешься очками и фрагами. Процесс так поглощает, что цифры отступают на второй план — тут даже проигрывать приятно. Увы, бумага не может передать всех эмоций — поэтому откладывайте журнал в сторону и начинайте играть!

А мы в следующем номере расскажем о том, как делать это правильно. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Владислав Журавлев
(master@iromania.ru)
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)
Gr. Maximus
(grmaximus@warcraftiii.ru)
Денис Гуров
(denis@tushino.com)

Денис Марков, ведущий раздела

В предыдущем номере киберспортивным новостям уже была выделена отдельная страничка. А начиная с этого выпуска, на страницах "Мании" будет существовать абсолютно новая рубрика, посвященная событиям как отечественного, так и международного киберспорта. Ограничиваться только новостями мы больше не намерены, поэтому и спрашиваем: что вы хотите видеть на страницах этого раздела? Может быть, нам следует сконцентрироваться на репортажах с соревнований? Или на интервью с известными игроками? А что вы думаете об аналитических статьях? В общем, свистите нам во все свистки! Пишите: либо по электронной почте на kiar@igromania.ru, либо бумажной, и тогда на конверте сделайте пометку "Киберспорт". Будьте уверены, мы прочитаем все письма и прислушаемся ко всем пожеланиям.



Вести с полей



Cyberathlete Professional League объявила о проведении нового турнира. Мероприятие состоится с 13 по 17 июля в Далласе и будет называться CPL Summer Event. Уже сейчас известно, что на нем будут играть в еще не вышедший Counter-Strike: Condition Zero и мод для Half-Life — Day of Defeat. Последний — это total conversion игры на тему Второй мировой войны. Призовой фонд — $100.000 для CS:CZ и $25.000 для DoD. Насчет других игр организаторы пока молчат.

Не слишком удачно начала свое выступление в турнире Eurocup 5 наша команда c58. Оба первых матча она проиграла командам Vikings и eSports с одинаковым счетом 0:2. На вопрос о причинах поражения соперников один из игроков eSports — fox — сказал: "Не думаю, что c58 играли плохо. Просто наши игроки были сильнее, это и помогло нам победить. У соперника даже было преимущество: c58 играли из одной локальной сети и могли свободно переговариваться". Что ж, впереди еще немало игр, так что скоропалительных выводов делать не будем. А просто пожелаем нашим ребятам удачи. Тем более что на данный момент их сыгранность действительно оставляет желать лучшего. Что же касается второй нашей команды, forZe, они выиграли у cA со счетом 2:0 и в упорной борьбе проиграли dlx — 2:1.

И опять новости, связанные с Cyberathlete Professional League. Последняя обнародовала на своем официальном сайте www.thecpl.com список правил на следующий сезон, и теперь вся киберспортивная общественность пребывает в шоке. Во-первых, игрокам запретили использовать конфигурационные файлы или попросту конфиги. Теперь настраивать игру можно только с помощью игровых менюшек. Во-вторых, все соревнующиеся отныне будут играть под своими реальными именами. Ники отменяются. Вот они там поломают языки, выговаривая наши русские фамилии! Что ж, надеюсь, представители нашей страны будут часто давать зарубежным СМИ повод потренироваться в русской фонетике... Остальные же правила не столь существенны и во многом очевидны: нельзя находиться на мероприятии в состоянии алкогольного или наркотического опьянения, фотографировать со вспышкой, спать и так далее.



▲ Энджел Муньез, глава CPL. Это на него сыплются все проклятия киберспортсменов после очередного "изменения правил".

В прошлом номере мы вскользь упоминали о чемпионате по Heroes of Might and Magic 3, проходящем в компьютерных клубах "Полигон". На момент сдачи номера в печать как раз закончился четвертый тур. Итак, в винерах сейчас пребывают только четыре участника: Joker, Andre, Imp и Gertva. В лузерах же 15 человек, перечислять которых никакого журнала не хватит... Из неожиданностей можно отметить разве что проигрыш великого и ужасного стратега Dilvish'a не столь известному игроку — Andre. И на старуху, как видите, бывает проруха.

Ничто не вечно под луной... 27 февраля прекратил существование один из сильнейших российских Q3-кланов — Temprамental. Команда просуществовала ровно 7 месяцев и 1 день, успев за это время выиграть несколько крупных чемпионатов.

Грустно, да? Так возвеселитесь же — буквально перед сдачей раздела на верстку клан возродился из пепла, аки птица Феникс, и в будущем собирается порадовать нас новыми победами. В первом составе клана играют, по предварительным сведениям, LorD (капитан), Cooller, uNkind и Apocalypse, а тренируются воскресшие TMP'шники в клубе "Шайтан".



▲ Вернувшиеся с того света.

Портал Clanbase.com открывает дуэльный ladder по... Warcraft III! Интересно, на что они рассчитывают? На то, что среди 5000 бета-тестеров найдется много желающих поучаствовать? Или, быть может, играть станут те, кто успел нелегально скачать бету из Сети? Правила просты до безобразия и умещаются в полстраницы крупным шрифтом. Каждый дуэлянт выбирает по одной карте. Если ни одному игроку не удастся победить на обеих, тот, кто выиграл свою игру быстрее, получает право выбрать третью. Игра на ней и определит победителя. Но правила — это ерунда. Гораздо интересней другое: что скажет на это Blizzard? Как-то сомнительно, что подобный чемпионат проводится с ее подачи. Кажется, грядет еще один грандиозный скандал.

Не так уж и много времени прошло после закрытия Moscow Counter-Strike League, а уже открывается другая. Стоимость регистрации — 750 рублей с команды, призы — 300$, 200$ и 100$ за первое, второе и третье места соответственно. Сезон продлится 5 недель, участвовать будут как минимум 8 команд. Турнир проводится при поддержке ФКС, а значит, победителям будут присвоены рейтинговые очки и спортивные разряды. Подробную информацию можно получить на www.e-sport.ru.

Помимо межвузовского чемпионата, подробный отчет с которого можно прочитать на соседней странице номера, за последний месяц начался еще один турнир для студентов. Речь о первых в России Студенческих Кибериграх. За 20 (прописью: двадцать!) семнадцатидюймовых мониторов от Samsung сражаются представители более чем сорока вузов. Играют во все те же Q3, CS и NFS:PU. Чемпионат продлится аж до апреля — ждите репортажа с финальных игр в одном из ближайших номеров.




Репортажи

Межвузовские соревнования по футболу, баскетболу и прочим видам спорта уже давно не в диковинку. А вот до сетевых баталий дело еще не доходило. "Непорядок!" — справедливо возмутились организаторы первого студенческого чемпионата по компьютерным играм. И наконец-то будущим платонам и невтонам представили возможность выяснить, кто кого сильнее.

Чемпионат проходил на протяжении трех дней в клубе Cyberquest. Организатором выступил молодежный портал Sachok.ru при поддержке BeeLine, "МДМ-Кино", газеты Diskm@n и сайта www.nfs.ru.

Первый день чемпионата был посвящен Quake III Arena, второй — Need for Speed: Porsche Unleashed, а последний день студенты провели за Counter-Strike. Наш корреспондент (то бишь я) там был, мед-пиво пил, фотографии делал и с участниками разговаривал. А проходило все так...

День первый: Quake III Arena

Из заявленных 20 команд на чемпионат приехали всего лишь семь. Хотя ожидать большего количества участников в пятницу было бы наивно. Редко какой студент в этот день захочет куда-то ехать и во что-то играть. Даже несмотря на бесплатное пиво.

Главная интрига чемпионата — а кто победит? — умерла, не родившись. Как только в зале появилась команда МЭИ в составе Makaveli, Apoc и Ninja, все прочие участники поняли, что выше второго места им сегодня не забраться. Шутка ли — Makaveli представлял страну на Международных КиберИграх, Apoc до сих пор остается одним из самых сильных московских квейкеров, а Ninja, хоть и не столь известен, как его партнеры, все равно очень неслабый игрок. Буквально через несколько минут появились представители МГУК во главе с чемпионом Полигон-Q3-лиги, выступающим под ником Elvira. Тогда стало очевидно, что и на второе место никому из "простых смертных" рассчитывать не стоит.

Так все и получилось. Команда МЭИ, сокрушив МГАПИ-2, МИФИ и в финале студентов МГУК, без проблем заняла первое место. Победители получили мобильный телефон с подключением (Beeline GSM), билеты в "МДМ-Кино", денежные призы, ящик пива от Sachok.ru и диплом, который они смогут повесить на стену в родном вузе. "По крайней мере, еще полгода из института меня не выгонят!" — искренне радовался диплому Apoc. Ну а третье место заняла команда МГАПИ-2, в упорной борьбе выигравшая у МТУСИ матч за третье место. Демки некоторых игр и подробные инструкции по их проигрыванию находятся на нашем компакте.

▲ Победители турнира по Q3A (слева направо): Makaveli, Ninja, Apoc.

День второй: Need for Speed: Porsche Unleashed

По сравнению с Q3-турниром этот просто удивил. Как одни и те же админы могли один день провести просто на ура, а другой полностью провалить — для меня загадка. В пятницу, когда определялись победители среди квейкеров, организация игр была очень даже неплохой. Работники клуба внимательно следили за участниками, своевременно проводили жеребьевки и записывали результаты. О проведении же чемпионата по NFS достаточно сказать хотя бы то, что за 4 (четыре!) часа была проведена только квалификация. Последняя, согласно правилам, должна была занять не более 15 минут. Тем не менее, у соревнующихся на нее уходило от 25 минут до часа. Затем выяснилось, что просматривать скриншоты с результатами просто нечем. Скачали вьювер — ACDSee... Ну и так далее, и тому подобное. В общем, конца заездов я так и не дождался. А победил в итоге SergSb из Института Современного Искусства.

▲ Догадайтесь, в какую игру "рулит" этот человек?

День третий: Counter-Strike

На протяжении всего воскресенья и даже чуть-чуть понедельника (чемпионат закончился в полпервого ночи) 24 команды выясняли, в каком же вузе лучше играют в "контру". Еще б чуть-чуть, и обошлось без неожиданностей. Но какой же это тогда чемпионат?

▲ Вход строго по пропускам и студенческим билетам.

До финала все было просто прекрасно. Организация в этот день была безупречной, атмосфера — приятной, и команды честно сражались друг с другом, в перерывах попивая пиво в баре. Часов же в одиннадцать вечера, когда определились три команды-финалистки, все пошло наперекосяк. Было решено играть заключительный этап турнира по круговой системе. То бишь каждая команда должна была сыграть с двумя остальными. Победителей же определяли по сумме набранных за нападающую сторону очков.

Причиной всех проблем стал матч между командами МГИЭТ и АНП. Игра шла на cs_mansion, и едва положенные 15 минут игры истекли, как проигравшие АНП бросились к компьютерам соперников, чтобы найти повод придраться. И что вы думаете — они его нашли! Один из соревнующихся ввел в консоль запрещенные значения некоторых переменных. Админы вместе с капитанами команд тут же ушли в отдельную комнату, где решили спор. Результаты матча все же были засчитаны, но вместе с этим было принято беспрецедентное по глупости решение. В последней игре финала — МГАПИ-4 против АНП на de_prodigy — админы разрешили использовать те же читы, что и были использованы на компе проштрафившегося игрока. Если кому интересно, было разрешено изменение gl_maxsize, cl_rate и cl_updaterate. Ребята из МГАПИ-4 тут же приняли решение: играть честно. Они и победили, обойдя команду АПН всего лишь на одно очко. Что ж, пожалуй, из трех финалистов они были единственными, кто действительно заслужил победу. Они не поливали соперников грязью, а просто играли, как и положено настоящим профессионалам. Кстати говоря, победителей едва ли не каждый день можно найти в московском клубе "Астероид", в CS-команду которого они и входят.





Футбол за клавиатурой

У большинства из нас понятие "киберспорт" прочно ассоциируется с тремя играми: Quake, StarCraft и Counter-Strike. Так уж получилось, что именно они пользуются в нашей стране наибольшей популярностью. По ним проводятся чемпионаты, в них играет большинство людей и вокруг них вращаются деньги и призы. В мире ситуация несколько иная. Там, помимо трех вышеперечисленных игр, играют и в Age of Empires, и в FIFA. С AoE у нас как-то сразу не заладилось. А вот футболисты, готовые защитить честь нашей страны на следующих World CyberGames, в России есть. О них сейчас и пойдет речь.

Практически любой из нас играл на компьютере в футбол. Где-нибудь треть геймеров, наигравшись вдоволь против машины, пробовала сразиться с друзьями. Многим это даже понравилось. А знаете ли вы, что существует такая организация, как MFL, сплотившая в своих рядах около сотни таких любителей?





Московская ФИФА-Лига — это группа людей, для которых игра в футбол по модему постепенно стала чем-то большим, чем просто увлечение. Началось все в далеком 1998 году, когда состоялся модемный чемпионат по FIFA 98: Road to World Cup. Участвовало в нем всего ничего — каких-то 6 команд. Сейчас МФЛ насчитывает около 70 участников, разбитых на три лиги: высшую, первую и вторую. Но не надейтесь, что, как только вы подадите заявку на участие, вам дадут сразиться с грандами московского виртуального футбола. Для новичков открыта специальная любительская лига. Займете одно из первых четырех мест среди любителей — в следующем сезоне будете играть во второй лиге. Достойно выступите там — станете участником первой. Ну а обыграв местных профи, сможете попробовать свои силы в высшей. Если же фортуна повернется к вам... другим местом, и вы займете одно из четырех последних мест — вылетите в более слабую лигу. Будете там набираться опыта и копить силы на следующие чемпионаты. Такая схема оправдана многими причинами. Во-первых, организаторы МФЛ постоянно получают массу писем от новичков, желающих пополнить стройные ряды компьютерных футболистов. Сыграет человек матч-другой, а потом ему надоест, и он навсегда об этом забудет. Представляете, во что может превратиться чемпионат? Во-вторых, получается, что сильные игроки соревнуются с сильными, слабые — со слабыми. Что, несомненно, добавляет увлекательности.

У читателя может возникнуть вопрос: каким образом организаторы контролируют участников? Ведь демку-то в FIFA не запишешь. Как тогда узнать счет? По словам одного из руководителей Лиги, Тимура Зейналова, МФЛ — это прежде всего общество друзей. А уж потом киберспортивная организация. Здесь все друг другу доверяют и играют не ради победы, а ради удовольствия. Так что оба игрока просто сообщают результат администраторам по телефону или e-mail. Обманы, конечно, случаются, но очень и очень редко.

В данный момент все матчи Лиги играются в FIFA 2002. Обычно матчи проходят по модему, но иногда участники встречаются в компьютерных клубах. Последнее время стали популярны игры через Интернет.

Прочитали статью и решили попробовать свои силы? Бегом на официальный сайт — WWW.MFL.RU. Там вы сможете ознакомиться с правилами, а также пообщаться со старожилами Лиги. Кстати говоря, со следующего года МФЛ станет юридическим лицом. С участников будут собираться небольшие вступительные взносы, которые и составят призовой фонд турниров. Так что попутно с удовольствием вы сможете получить и некие материальные поощрения. Дерзайте. ■

▲ "Фотографируй быстрей — нам тренироваться надо!"



▲ Вторая лига. Здесь вы и начнете свою профессиональную карьеру.


ТЫСЯЧИ ИГР
ТОННЫ ИНФОРМАЦИИ
ЛЕНТА НОВОСТЕЙ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ВИДЕОРОЛИКИ
ПАТЧИ
КОДЫ
ТРЕЙНЕРЫ
ОБОИ БОЛЕЕ ЧЕМ
К 170 ИГРАМ
ОКОЛО ШЕСТИСОТ
РУКОВОДСТВ
И ПРОХОЖДЕНИЙ
МЫ ОБНОВЛЯЕМСЯ
ПОСТОЯННО
МЫ ЖДЕМ ВАС!
WWW.IGROMANIA.RU

Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru)
Алексей Макаренков (MakarenkOFF@igromania.ru)

Medal of Honor: Allied Assault
ИДЕАЛЬНАЯ ВОЙНА

Medal of Honor. Движок третьего Quake. Два основных следствия: превосходная графика и полностью открытая архитектура. И один вывод: можно быстро создавать полноценные модификации. То, что мы — и вы, если воспользуетесь данными в статье советами — получим в результате изменения конфигурационных файлов, будет совсем новой игрой.

Полноценной. Самодостаточной. Модификацией.

Настройки

Из всех игровых файлов для нас наиболее привлекательны *.pk3-архивы, коих насчитывается шесть штук: Pak0.pk3, Pak1.pk3, Pak2.pk3, Pak3.pk3, Pak4.pk3 и Pak5.pk3. Все они пребывают в каталоге \Main, в директории с игрой, и являются переименованными *.zip-архивами. Работать с ними просто.

Самым содержательным из всех игровых архивов является Pak0.pk3. В нем вы можете найти ряд папок и несколько *.cfg-файлов. Нам пригодится лишь один — autoexec.cfg. Он может быть отредактирован в любом текстовом редакторе, в том числе и в обычном "Блокноте". Файл можно условно разделить на две части. В первой из них помещаются параметры вида bind X "N", назначающие клавиши для вызова во время игры той или иной команды (X — название клавиши, N — имя вызываемой ею команды). Обратите внимание на то, что "привязать" эти команды к клавишам можно только посредством редактирования этого файла — игровое меню вам в этом не поможет.

Во второй части файла autoexec.cfg размещаются другие не менее важные параметры. К ним относится характеристика set cl_playintro, от которой зависит, будет ли при запуске игры проигрываться вступительный ролик (а вместе с ним и ролики с логотипами создателей игры): 1 — да, 0 — нет. Параметрами set ui_skip_eamovie, set ui_skip_titlescreen и set ui_skip_legalscreen определяется возможность для играющего скинуть ролики, представляющие создателей игры (1 — да, 0 — нет). Советую выставить значения последних трех характеристик на отметку 1, а особо нетерпеливые игроки могут убрать и стартовый ролик посредством редактирования характеристики set cl_playintro. В обоих случаях скорость начальной загрузки игры несколько увеличится. А главное — не будет надоедливых рекламных заставок.



Осмотр

Теперь перейдем к изучению папок, которые вы можете обнаружить в недрах архивного файла Pak0.pk3. Первый представитель, директория \anim, содержит в себе *.scr-файлы — скрипты, служащие для описания разного рода анимации. При желании вы можете покопаться в их внутренностях, но учтите — структура файлов весьма сложна, и разобраться, где что, очень непросто.

В каталоге \fonts лежат все игровые шрифты в виде файлов с расширением ritualfont. Открыв любой из них в стандартном "Блокноте", вы можете с помощью редактирования значений параметров height и aspect изменить размеры шрифта. Создавая собственную модификацию, не стоит оставлять старый MoH шрифт. Иначе каждый взглянувший на экран скажет: "Э! Да он просто чуть изменил игру". ***Открытая архитектура движка позволит нам создать уникальный мод, ничем не похожий на оригинальную игру.***

Папка \gfx богата различными элементами оформления игры. В ней вы найдете подкаталоги \2d и \fonts. В первом из них располагаются некоторые части интерфейса — курсоры, стрелки, интерфейсные картинки и т.п. Во втором — графические представления игровых шрифтов в виде картинок формата *.tga. Учтите, что последние используют альфа-канал. Посему просмотреть их и подкорректировать можно только в мощном графическом редакторе (например, в Photoshop'е), способном работать с альфа-каналом. При желании вы можете полностью видоизменить местные шрифты, перекрасив их в другой цвет или подрисовав к каждому символу какую-нибудь закорючку, придав тем самым шрифту неповторимый вид. Переливы — для "фьючер-мода", готика — для старины. Все ограничивается только вашей фантазией. У меня, например, получился забавный мод, где все шрифты были закошены под "Кока-Колу".

Директория \global может похвастаться многообразием файлов с расширениями scr, txt и st. Все они читаются "Блокнотом", но не все представляют для нас интерес. Из тех, что способны привлечь внимание, выделяется файл localization.txt — подарок начинающим локализаторам. В файле прописаны все текстовые сообщения, которые вы можете встретить во время игры (каждое сообщение заключено в фигурные скобки и кавычки). Если вы решили русифицировать игру, данный файл окажется для вас просто незаменимым. Но не русификацией единой... Переписывая игровые сообщения, можно полностью изменить игровой сюжет. Ну а если к этому добавить изменение очередности миссий и модификацию заданий (см. ниже по тексту) — вот и готова новая игра!

Помимо него в папке \global вы обнаружите *.scr-файлы, являющиеся самыми обыкновенными скриптами. Особого смысла в редактировании этих файлов нет.

Каталог \models содержит модели, представленные файлами с расширениями lod, skc и skd (до выхода специального редактора эти файлы особого интереса не представляют). Все модели аккуратно разложены по многочисленным подкаталогам в следующем порядке (привожу только самые важные из них): боеприпасы в подкаталоге \Ammo; животные в \animal; различное оборудование в \equipment; мебель в \furniture; разнообразные спецэффекты в \fx (взрывы, блеск металла и т.д.); одежда и снаряжение в \gear; игровые персонажи в папках \human, \player и \posed; "призы" (различные полезные вещички, которые вы можете найти во время игры) в \item; осветительные приборы в \lights; предметы оформительного характера (бутылки, листы бумаги, столовые принадлежности и прочее) в каталогах \miscobj и \static; снаряды, используемые различными видами вооружения, в \projectiles; стационарное оружие в \statweapons; различные транспортные средства в \vehicles; разнообразные виды оружия в \weapons. Ждем редактора.

Компанию моделям составляют *.tik-файлы (в редких случаях их заменяют файлы с расширением txt), где помещаются основные "модельные" параметры (практически каждой модели соответствует свой *.tik-файл, заимствующий у нее название). Наибольший интерес для нас представляют *.tik-файлы, относящиеся к оружию (к станционному в том числе), транспортным средствам и игровым персонажам.

Орудия убийства

Путем редактирования "оружейных" *.tik-файлов можно с легкостью создать любой оригинальный вид вооружения. Для этого откройте нужный *.tik-файл (например, если вы задались целью совершить преобразования над пистолетом Colt 45, откройте файл colt45.tik) в любом текстовом редакторе и подкорректируйте значения характеристик, список которых следует за надписью "init". Вот самые важные из них.

name — название, которое оружие носит в игре (оно должно быть заключено в кавычки).

Если вы создаете новое оружие, укажите здесь его имя. Что вы говорите? Есть идея создать "русский" мод? Нет проблем. АК-47, ТТ, ПМ...

pickupsound — звук, раздающийся при взятии вами данного орудия убийства.

ammopickupsound — звуковой эффект, который вы слышите, когда подбираете боеприпасы к данному виду вооружения.

noammosound — звук, раздающийся при попытке выстрелить из данного оружия, когда у него закончились патроны.

firetype — снаряд, которым стреляет оружие. Может быть либо **bullet** (пуля), либо **projectile** (разрывной снаряд).

ammotype — тип боеприпасов, способных пополнить обойму этого ствола (у гранат местное значение должно выглядеть как **"grenade"**). Вот список возможных значений: **heavy**, **pistol**, **rifle**, **smg**, **mg** и **shotgun**. Можно с легкостью унифицировать некоторые патроны подо все виды оружия. Или наоборот, усложнить игру, сократив количество видов боеприпасов, которые могут использоваться наиболее эффективными видами оружия. Если же вы создаете "мясную" модификацию, в которой кровь льется бурными потоками, то можно снаряжать smg пистолетными патронами и наслаждаться тотальной вивисекцией врагов. Что? Вы собираетесь повысить уровень AI противника (как, см. ниже по тексту) и устраивать снайперские дуэли в разрушенных городах? И это не проблема. Только в этом случае вам понадобится больше патронов для снайперки. Ну так разрешите винтовкам стрелять пистолетными патронами, и проблема с боекомплектом будет решена.

semiauto — наличие строки с этим параметром свидетельствует о том, что данное оружие является полуавтоматическим. Ту же снайперку вполне можно сделать автоматической, существенно ускорив время стрельбы из этого из без того смертоносного оружия. Кстати, именно таким образом можно здорово повысить свою меткость. Да и мод с быстрозаряжающимися снайперками выглядит более чем свежо.

clipsize — число патронов, которое может поместиться в обойму данного оружия. Один из способов добиться баланса в вашей будущей модификации — изменить количество патронов в обойме. Слишком легко убивают? Увеличьте количество патронов в обойме автомата и косите врагов направо и налево. Для "пап" рекомендуется обратное. Восемь патронов в автоматной обойме — и вот уже до того столь простые уровни превращаются в настоящую головоломку. Точная стрельба из автоматического оружия — в жизненную необходимость.

startammo — количество патронов для данного вида вооружения, поставляющееся с последним. Иногда довольно интересного эффекта можно добиться, подсунув игроку мощное оружие, скажем, на первом уровне. Но без патронов! Поджигаем интерес в самом начале. А рванет он — интерес — уровне эдак на пятом, когда появятся соответствующие патроны.

ammorequired — число патронов, расходующееся за один выстрел.

firedelay — скорострельность. Самое страшное оружие, которое вы только можете создать в своей модификации, — снайперка, которой прикрутили автоматический режим, снабдили стопатронным магазином и увеличили скорострельность. Баланс — к черту, кровища — океаном. Впрочем, если увеличить число и скорость передвижения противников, то получится нечто сродни Serious Sam. Сердито и с мясом. А уж если и патчик, увеличивающий количество крови, выливающейся из артерий поверженных врагов, установить, то получится развлечение для настоящих игроманьяков.

Следующие два параметра наличествуют только у гранат.

maxchargetime — максимальный размах при броске вами гранаты. Увеличиваете это значение, и вот уже можно забрасывать гранаты в самые верхние этажи зданий. Если просто подстраиваете игру под себя, то это иногда спасет вам жизнь в городских разборках, когда враги засели на крыше. Ну а если создаете свой мод, то вот вам идейка. Ставите параметр на побольше и создаете уровень, заточенный исключительно под гранатные баталии. Пара окопов или развалины города и две партии, забрасывающие друг друга градом гранат. Феерия пламени и необходимость тактически мыслить, чтобы победить. Кажется, такого еще нигде не было. Идею — дарю, хотя мы ее в редакции уже опробовали, и нам понравилось.

minchargetime — минимальный размах при броске гранаты. Специально для создателей мода "Симулятор камикадзе". Вбегаете в стан врага и швыряете гранату себе под ноги. Все умерли, но их больше, чем нас. "И в битве жестокой бобра с ослом побеждает бобро!"

bulletrange — дальнобойность ствола. В самой игре не так уж много уровней, где какое-либо ваше оружие не может дострелить до видимой точки. Но кто сказал, что в вашей модификации не будет огромных открытых пространств, где данный параметр — ключевой? Оказывается, в открытом поле и воин с пистолетом кое на что способен, если пистолет может выстрелить на пару километров. Не хватает только снайперского прицела...

bulletdamage — урон, наносимый снарядом данного оружия.

bulletknockback — отдача, которую вы испытываете при ведении стрельбы из данного орудия убийства. Если вы творите сверхреалистичный мод, то не помешает увеличить отдачу у тяжелых видов оружия. Ну а если основная задача — создать чистой воды аркадное рубилово, то крутите счетчик к нулю и не "дрожите", когда дело доходит до стрельбы из тяжелой артиллерии.

bulletspread — скорость полета пули, выпущенной из данного оружия. Возможность сделать из любого вида оружия эдакий рейлган. Пуля будет попадать в противника в момент нажатия на спусковой крючок. Но это для аркадников. А вот что можно посоветовать тем, кто



Теперь эта пушка стреляет так, что одного попадания достаточно, чтобы отправить на тот свет любого врага, каким бы живучим он ни был.

пытается создать подобие OFP. Поройтесь в Сети, найдите характеристики различных видов оружия. Поэкспериментируйте и добейтесь соответствия игровой скорости полета пули реальной. Пара комментариев по ходу игры — и, возможно, ваша модификация станет популярна у служащих Российской Армии. Делают же на движке OFP настоящий военный тренажер!

movementspeed — влияние веса оружия на скорость передвижения вооруженного им субъекта (на указанное здесь число умножается скорость героя, соответственно уменьшаясь или возрастая от этого). Как, ничего не замечаете?! Тогда слушайте внимательно. ***При значении, меньшем единицы, влияние имеет отрицательный характер***. Берете вы, например, в руки пистолет и... начинаете носиться как угорелый. Раньше единичкой не больно-то повоюешь. Но теперь, когда противникам сложнее в вас попасть... Такого же эффекта можно добиться и при создании мультиплеерных модификаций. Команда медленных, но тяжеловооруженных бойцов против снаряженных пистолетами, но очень быстро перемещающихся. А так ведь можно и различные классы создавать!

tracerfrequency — частота трассирования пули, выпущенной из данного ствола. При значении, равном нулю, трассирование отсутствует. Если собираетесь создавать ночные баталии, то обязательно добавьте им зрелищности использованием трассирующих пуль.

crosshair — тип прицела, красующегося на экране, когда вы вооружены данным оружием. Параметр принимает значения от нуля до трех. А вот выйдет редактор, тогда придет время и новые прицелы для снайперок рисовать.

quiet — наличие строки с этим параметром свидетельствует о том, что данное оружие не производит при стрельбе никакого шума (как пистолет с глушителем). Присвойте это свойство стволу, обладающему большой убойной силой, и вы получите практически идеальное оружие — мощное и бесшумное. А поскольку оно такое крутое, желательно уменьшить количественную характеристику патронов, которые вы можете найти во время игры (о том, как это делается, читайте ниже), — тогда баланс будет соблюден. Если же вы творец мультиплеерного многоклассового мода, то бесшумное оружие можно вручить шпиону или разведчику.

secondary firetype — снаряд, которым стреляет оружие при ведении альтернативного огня. К сожалению, заставить пистолет стрелять гранатами не получится, хотя бы потому, что у пистолета нет альтернативного огня. Но ряда интересных эффектов модификацией данного параметра добиться можно. Чуть-чуть смекалки, и ваш мод обретет свое запоминающееся ни на кого не похожее лицо.

secondary ammotype — тип боеприпасов, используемых этим стволом при ведении альтернативной стрельбы.

secondary ammorequired — число патронов, расходующееся за один выстрел при альтернативной стрельбе.

secondary bulletrange — дальнобойность альтернативного огня.

secondary bulletspread — скорость полета пули, выпущенной из данного оружия при альтернативной стрельбе.

secondary bulletdamage — повреждение при альтернативной стрельбе.

secondary bulletknockback — отдача при ведении альтернативной стрельбы.

secondary quiet — наличие строки с этой характеристикой означает, что оружие не производит при альтернативной стрельбе никакого шума.

После надписи **DM Attributes** идут те же параметры, только с приставкой **dm**, означающей, что они относятся к deathmatch'евому режиму игры (например, показатель dmfiredelay устанавливает скорострельность оружия для deathmatch'а).

Далее, после слова **animations**, начинается раздел файла, описывающий анимацию оружия. Если вы просто хотите немного изменить оригинальную игру, то редактировать содержимое этого модуля особого смысла не имеет. Но если вы решились полностью изменить игровые орудия убийства, не будет лишним заглянуть и сюда.

Полезные вещички

Оружие — не единственное, что поддается редактированию. Взять хотя бы "призы" (напомню, что им отведена папка **\items** в директории **\models**). Несмотря на то, что "призовые" ***.tik**-файлы не могут похвастаться обилием всяческих параметров, они, тем не менее, играют очень важную роль. Посредством их корректировки вы можете существенно повлиять на геймплей. Например, сильно понизив эффективность лечения вашего героя с помощью аптечек, вы делаете игру заметно сложнее. Увеличив количество патронов в боекомплекте, вы никогда не будете испытывать нехватку боеприпасов. И наоборот — ограничив запасы амуниции, вы вынуждаете играющего осторожничать и тратить патроны с умом в любой ситуации.

По названию "призового" *.tik-файла несложно определить, какому предмету он соответствует. Файлы вида **item_N_healthbox.tik** посвящены аптечкам (в названиях таких файлов вместо N стоит число, указывающее, сколько здоровья прибавляет аптечка). Файлы, имеющие вид **item_Y_ammobox**, относятся к боеприпасам для различных видов вооружения, название которых указывается вместо Y.

По большому счету, *.tik-файлы, относящиеся к "призам", построены по тому же принципу, что и их "оружейные" собратья. Так что с редактированием первых у вас не должно возникнуть проблем. Вот список характеристик.

amount — количественная характеристика "приза" (например, у аптечки данный параметр определяет количество восстанавливаемого ею здоровья).

dmamount — количественная характеристика "приза" для мультиплеера.

pickupsound — звук, который вы слышите при взятии данного "приза".

Средства передвижения

Следующей нашей жертвой станут ***.tik**-файлы из папки **\vehicles** — те самые, что содержат характеристики встречающихся в игре средств передвижения. Обратите внимание на то, что некоторые местные *.tik-файлы посвящены не самим транспортным средствам, а установленным на них пушкам (в названиях таких файлов фигурирует слово "**cannon**"). Вот те немногие параметры, с которыми вы можете здесь встретиться.

setsize — размеры данного средства передвижения. Здесь требуется указать через пробел размеры машины по осям X, Y и Z (к примеру, **setsize "50 40 20"**). И никто не помешает вам сделать из рядового "козла" настоящий "Хаммер". Или наоборот. Можно увеличить габариты танка, и он не сможет участвовать в городских битвах — просто не пролезет на улицы. Или наоборот, заставить огромные махины просачиваться в самые узенькие закутки. Только не забывайте, что графика от изменения данного параметра не поменяется. Танк, визуально вполне вписывающийся в габариты улицы, но не способный проехать по мостовой, выглядит довольно забавно. В обратном случае полигоны техники будут проваливаться в стены. И вот тут уже игра может заартачиться и глюкнуть. Будьте внимательны!



В моей модификации танк способен одним точным выстрелом разнести на мелкие кусочки даже самую крепкую стену.



Видоизмененный экран героя. Внимание в правый верхний угол.

vehiclespeed — максимальная скорость, которую способно развивать данное средство передвижения. Для создателей футуристических модификаций очень важный параметр. ***Ничего не стоит заставить какую-нибудь танкетку носиться по уровню аки какой-нибудь ховерджет.***

vehiclemass — масса транспортного средства (влияет на скорость передвижения: чем меньше масса, тем выше скорость).

vehicleradius — радиус колес.

vehiclerollingresistance — сопротивление качению (чем выше, тем слабее машина будет подпрыгивать на ухабах). Можно немало позабавиться, установив значение данного параметра у какого-нибудь тяжеловесного танка, скажем, на отметку 0.1. Танк будет подпрыгивать на кочках, как мячик от пола. Понятно, что редактирование данного параметра — прямая дорога к созданию какого-нибудь шутовского мультиплеерного мода.

turnrate — поворотливость.

spawnturret — этим показателем определяется, оборудовано ли транспортное средство турелью (1 — да, 0 — нет). Если значение равно единице, рядом с ним указывается и путь к соответствующей пушке *.tik-файла. Например, **spawnturret 1 "vehicles/tigercannon.tik"**. ***Заметьте, что можно оснастить турелями транспорты, на которых это оружие не предусмотрено.***

Что ксается отведенных под турели *.tik-файлов, то список их характеристик практически полностью соответствует тому, что имеют игровые орудия убийства. Исключение составляет лишь параметр **turnspeed**, определяющий скорость поворота пушки.

Поиграв с вышеперечисленными настройками у любой местной машины, вы можете превратить ее в принципиально новое транспортное средство. Оно может быть быстрым, бронированным, реалистичным, хорошо вооруженным — каким угодно. Главное, чтобы на нем было приятно кататься и чтобы оно хорошо вписывалось в ваш мод.

Субъекты

Что касается ***.tik**-файлов, поселившихся в папках **\human** и **\posed**, то они отведены под характеристики игровых персонажей. Файлы, название которых начинается со слова **"allied"**, посвящены вашим напарникам; файлы, в имени которых засветилась приставка **"german_"**, соответствуют вашим противникам. Те же, что не имеют ни того, ни другого, относятся к мирным персонажам. Но независимо от категории все герои имеют следующие параметры:

scale — габариты субъекта. При значениях, близких к единице, персонажи начинают страдать неизлечимым гигантизмом. Они перестают пролезать в двери, грудятся на площадях и вообще всячески "недомогают". В ряде случаев это может пригодиться при создании модов. Например, если нужно создать массовку на площади.

radius — величина тени. При изменении габаритов персонажа не забудьте подкорректировать и его тень. Высший пилотаж — поиграть с тенями героев в закрытых помещениях с несколькими источниками света. Можно добиться весьма интересных эффектов.

health — здоровье героя.

weapon — вооружение.

Изменяя эти характеристики у различных субъектов, можно добиться самых необычных и непредсказуемых результатов. Можете, например, сделать своих врагов карликами: тогда в них будет сложно попасть. Можете — наоборот, превратить их в мощных гигантов, наделив соответствующим росту здоровьем. Можно проделать подобное и со своими сослуживцами. Наконец, вы можете сильно повлиять на сложность игры, ослабляя или укрепляя здоровье ваших противников и меняя их оружейный арсенал.

Сколько ниточка ни вейся...

Архивы Pak1.pk3, Pak2.pk3, Pak3.pk3, Pak4.pk3 и Pak5.pk3 не могут сравниться с Pak0.pk3 по количеству полезных для нас файлов, но и они заслуживают внимания. Архивный файл **Pak1.pk3** содержит в себе лишь одну папку — **\textures**, которая имеет два подкаталога: **\hud** и **\mohmenu**. В первом из них собраны картинки формата ***.tga**, относящиеся к HUD'у (экрану героя). В их числе полоска здоровья, схематические изображения различных видов оружия и предметов, а также многое другое. При создании своего мода все это необходимо перерисовать с нуля, чтобы ничто не выдавало в вашем творении принадлежность к MoH. Что же касается подкаталога \mohmenu, то он содержит картинки оформительного характера для главного меню (они также имеют формат *.tga). Подстраивайте внешний вид меню под идею своей игры.

В архиве **pak2.pk3** хранятся текстуры, раскиданные по двум директориям: **\env** и **\textures**. В первой из них лежат текстуры для неба и заднего плана, во второй — все остальные (они рассортированы по подкаталогам). Все текстуры сохранены в форматах ***.jpg** и ***.tga**, так что вам не составит труда их перерисовать или заменить текстурами из других игр, а значит, и придать игре новый облик.

В недрах архива **Pak3.pk3** покоится папка **\sound**, где пребывает большая часть звуковых файлов игры, раскиданных по семи подкаталогам: **\amb** (здесь собраны звуковые эффекты, производимые окружением), **\characters** (звуки, издаваемые персонажами игры, — речь не в счет), **\items** (звуковые эффекты, раздающиеся при находке вами различных вещей), **\mechanics** ("механические" звуки), **\menu** (звуковое оформление меню), **\vehicle** (звуки, производимые транспортными средствами) и **\weapons** (выстрелы и взрывы). Если вы создаете серьезную модификацию, вам не обойтись без замены некоторых "старых" звуковых эффектов новыми. Вполне возможно, что вы решитесь полностью переозвучить игру. Тут уже встает проблема времени и сил. Но возможность есть, и это главное.

Из архива **Pak4.pk3** можно извлечь на свет каталог **\dialogue**, служащий пристанищем местным ***.wav**-файлам с речью различных персонажей игры. Если есть желание, можете переозвучить игровых персонажей или, как вариант, заменить немецкие ругательства русскими.

Что же касается последнего архивного файла, **Pak5.pk3**, то он содержит игровые карты, каждой из которых соответствуют файлы с расширениями **bsp** (основной файл), **min**, **pth** и **scr**. К сожалению, новая версия Radiant'а, способная работать с этими файлами, еще не вышла, но, судя по всему, ждать ее выхода остается недолго.

И последнее, о чем хочется сказать — это музыка. Она находится вне всяких архивов и размещается по адресу: **<Каталог игры>\main\sound\music**. Все музыкальные файлы имеют формат ***.mp3**, так что вы можете без труда их прослушать или заменить другими композициями.

● ● ●

Приведенной в статье информации более чем достаточно для создания полноценной модификации. Создавайте новые виды оружия и транспортных средств, усиливайте своих врагов, перерисовывайте текстуры, снабжайте игру новыми звуками. При удачном выполнении вами всех этих этапов модостроения игра преобразится. Когда все будет готово, запаковывайте измененные файлы в архивы и высылайте нам в редакцию (одновременно на два адреса: *operKOT@igromania.ru* и *orange@igromania.ru*). Наиболее удачные работы мы обязательно увековечим на нашем компакте. И не забудьте поместить в архив текстовичок с кратким описанием мода и инструкцией по установке вашей нетленки на игру. ■

ТРЕТЬЕ ИЗМЕРЕНИЕ ВИРТУАЛЬНОСТИ

STACHE (STACHE@IGROMANIA.COM)

РЕДАКТОР ТРЕХМЕРНЫХ МОДЕЛЕЙ MILKSHAPE 3D

Где взять	На нашем компакте
Возможности	Огромные
Сложность освоения	Средняя

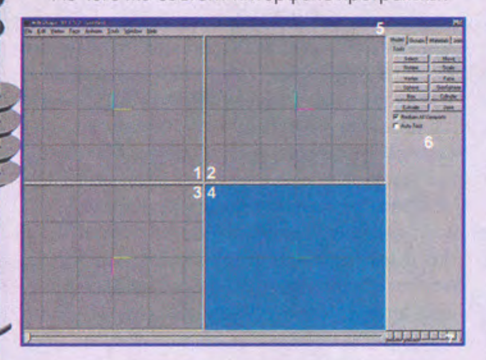
Кто из вас не мечтал, скажем, увидеть себя любимого с пулеметом наперевес и с папиросой в зубах, браво валящего орды монстров в любимой игре? Ходили в ваших горячих головах такие мысли? "Только как же себя туда запихнуть, в эту самую игру?" — зададитесь вы вопросом. Вот мы и решили вам помочь в этом деле и посвятить в ряды храбрых моделеров.

Всем известно, что модели делать не так-то просто. И без специальной программы тут не обойтись. Только вот какой? Я порекомендую MilkShape 3D. Чем же эта утилита выделяется на фоне десятков других? Тем лишь, что это одна из самых простых и самых "совместимых" на сегодняшний день программ. Многие профессиональные моделеры, которые до этого пользовались 3D Studio Max, говорили, что MilkShape намного упрощает процесс создания модели и ее, так сказать, внедрения. Взять утилитку вы можете на ***нашем компакте*** (куда нам ее выложить любезно разрешил сам автор).

От кнопки к кнопке

При первой загрузке MilkShape создает впечатление простенькой оболочки, по функциональности не намного опередившей Paint. Но автора MilkShape можно поздравить — он добился простоты и многофункциональности своего творения.

Из чего же состоит интерфейс программы?



1, 2, 3, 4 — окна, где вы работаете над созданием модели. Проекцию вида можно изменять как угодно (не только в трех проекциях, как во многих редакторах, но и спереди, сзади, снизу, сверху). Также присутствует окно 3D-вида на модель.

5 — главное меню.

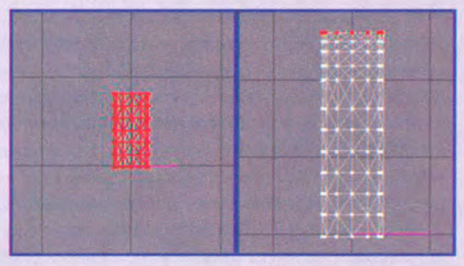
6 — панель инструментов. С помощью этой панели вы будете делать все — начиная от простейшего создания полигона и кончая анимацией.

7 — панель анимации.

Рассмотрим более подробно **панель инструментов**. Первый подкаталог (**Model**) располагает основными инструментами (для создания полигонов, манипуляций с выбранным объектом). Второй подкаталог (**Groups**) предназначен для группирования объектов. Третий (**Materials**) используется для выбора и изменения текстур. Здесь я хотел бы заметить, что второй и третий подкаталог очень тесно связаны, так как текстуры могут быть натянуты только на **группу объектов**. При этом может быть использована только одна текстура. Так что, перед тем как создавать модель, сядьте и продумайте — сколько вам потребуется текстур и сколько для этого нужно будет групп. И наконец, четвертый подкаталог (**Joints**) предназначен для добавления анимации (но о ней мы поговорим немного позже).

Выйти из строя!

Чтобы не запутаться в обилии терминов и словесных построений, давайте все наше дальнейшее обсуждение совместим с созданием собственного "Аполлона". Попробуем "слепить из осколков" простенькую модель. Например, червяка в стиле **Worms** (в **Quake III** смотреться будет великолепно). Для этого сначала создадим новый документ (**File\New**). Теперь в панели инструментов выберем цилиндр (**Model\Cylinder**) и нарисуем его мышкой в любой проекции. Вот мы и получили, так сказать, основу нашего творения.



Теперь активируем **Select** — внизу появится небольшое меню выбора. Выбираем **Face** и **Ignore Backfaces**. Теперь в окне вида сверху активируем наш блок. Как видите, мы выбрали не весь блок целиком, а лишь одну его сторону. Дальше выбираем в панели инструментов **Extrude** и, зажав курсор мышки на выбранной стороне и протянув ее вверх, создадим еще один блок, присоединенный к первому. Проделаем такую операцию несколько раз, пока не получим длинный цилиндр. Это, как вы уже догадались, будет туловище нашего червя. Только голова у него уж слишком угловатая. Нужно бы придать ей приятной округлости. Для этого нажимаем **Select\Vertex** (не забудьте отключить **Ignore Backfaces**) и с помощью мышки выбираем нужные нам точки, как показано на рисунке.

Затем жмем **Scale** в панели инструментов и, путем сужения площади поверхности, достигаем желаемого результата (заметьте, что операцию **Scale** в данном случае лучше проделывать в окне вида сверху). Проделайте эту операцию с другими точками, чтобы добиться окончательной плавности линий. Ну вот, "котелок" получился ровным и вполне убедительным. Пришло время поработать над деталями.

Создадим два глаза, выбрав для этого инструмент **Sphere**, и расположим их рядом друг с другом так, чтобы они немного выступали из головы. Этим же способом создадим нос. Затем, выбрав в меню **Box** и нарисовав блок в любом месте, создадим руку (старайтесь применять операции **Extrude** и **Scale** — так рука, да и не только она, будет выглядеть более красиво и естественно). Присоединив руку к телу, скопируем ее (**Ctrl+D**) и с помощью операции **Mirror** (**Vertex\Mirror Left\Right**) поместим копию с другой стороны. Ну вот, наша первая модель уже приобрела неплохой вид.



Вот такой вот червячок с большими симпатичными глазами.

Текстурой единой

Наш персонаж пока что несколько сероват. Чтобы бедняга не страдал от комплекса неполноценности, надо его — червя, а не комплекс — раскрасить. Для такой простой модели, как червь дождевой обыкновенный, вполне будет достаточно двух текстур. Одна для кожи и одна для глаз. Загружаем любой графический редактор (можно даже Paint) и создаем новый файл. Большой размер нам не нужен, так что **48x48** подойдет прекрасно (внимание, числовые показатели длин сторон всех используемых в редакторе текстур должны делиться на 8). Если кто помнит, червяки в Worms розовые. А чем наш червяк хуже? Закрашиваем все розовым цветом (чем светлее, тем лучше) и сохраняем файл под именем, скажем, **skin.jpg**. Теперь создайте еще один файл (48x48) и в центре нарисуйте черный круг (зрачок). Сохраните как **eye.jpg**. Вот мы и получили текстуры для нашей модели.

Теперь вернемся в редактор. На панели инструментов выбираем **Materials**.

Там жмем **New**. В окошке сверху появится шар. Теперь кликаем на **none** и выбираем нужный файл текстуры (в данном случае — **skin.jpg**). Шар окрасится в нашу текстуру. Под окошком с шаром есть несколько кнопок. С помощью них мы можем добавить некоторые эффекты. Но пока нам это не нужно. Для удобства текстуру можно переименовать. Добавьте новую текстуру и назовите ее **eye**.



Пришло время натянуть текстуру на нашего червяка. Однако я посоветовал бы вна-

Полезные клавиши

SHIFT + Mouse right button (должен быть выбран инструмент Move) — zoom (при движениях мышки вверх/вниз.

Ctrl + Mouse right button — перемещение в доступном пространстве.

Ctrl + D — копировать выбранный объект.

Ctrl + Z — операция Undo для отмены действия (очень полезна, особенно при создании анимации).

чале зайти в подкаталог **Groups**. Там находятся все группы объектов, из которых состоит ваша модель. Заметьте, что рука — это одна группа, хотя состоит из нескольких блоков. Это результат использования операции **Extrude**. "Но зачем же мне эти группы?" — спросите вы. Дело в том, что каждая модель должна иметь не больше 8 групп объектов для нормальной анимации. Но сейчас лучше никакие объекты не сгруппировывать; а вот переименовать стоит. Это облегчит работу.

Теперь вернемся к текстурам. Сначала в окне 3D-вида нажимаем правую кнопку мышки, в меню выбираем **Textured**. Далее **Model\Select**, и в меню выбора жмем **Group**. Теперь выберите руки, нос и туловище модели. Опять возвращаемся в **Materials**, выбираем нужную текстуру из списка. Нажимаем **Assign**. Как видите, наш червяк приобрел розоватый оттенок. Пришла очередь глаз. Проделываем ту же процедуру (не забудьте присвоить текстуру **eye** обоим глазам). Стоп! Зрачок оказался не в том месте, где ему положено находиться. Вот здесь нам и пригодится **Texture Coordinate Editor** (находится в каталоге **Window**). Он нужен для удобства и точности работы с текстурами. Если бы не он — вам пришлось бы для каждой детали создавать отдельный файл текстуры. Теперь откройте окно редактора.



Выглядит Texture Coordinate Editor сложнее, чем сам MilkShape.

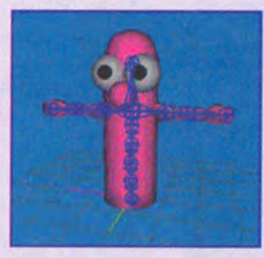
Чтобы указать положение текстуры, выберите объект, на котором эта текстура должна находиться (нам сейчас нужен глаз). В окне координатора также нужно выбрать из списка объект, с которым вы будете работать. Итак, в углу появилась текстура и сам глаз. Однако повернут он не очень правильно. Зрачок у нас должен быть спереди, поэтому в окне вида модели, где глаз виден спереди, нужно поменять проекцию. Теперь в окне координатора под названием объекта выбираем эту проекцию. В углу слева появится сфера. Это и есть наш глаз. Перемещаем его на ту позицию, где зрачок находится в центре сферы, и жмем кнопку **Remap**. Смотрим результат в 3D-окне. Вот и все. Червяк обзавелся кожей и глазами.


А ведь этот милый червячок вскоре будет бегать с шотганом.

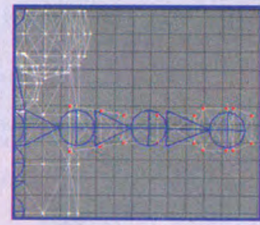
Готовимся к бою

Анимация... Это, наверное, один из самых щекотливых вопросов в моделировании. Допустим, вы уже сделали модель, натянули на нее текстуры... Но пока ваша модель не может совершать никаких действий, потому что вы ее не проанимировали. Что же нужно для того, чтобы создать анимацию? Во-первых, **скелет** вашей модели, во-вторых — четко проработанные **движения**, которые вы уже прокрутили в голове и каждому дали назначение (присесть, лечь, прыгнуть).

Наверное, все вы слышали про **скелетную анимацию**. Так вот, эта самая анимация используется для того, чтобы сделать движения более эластичными, близкими к естественным. И скелетная структура для этого подходит лучше всего. Как же создать скелет для модели? На панели инструментов, в разделе **Model**, есть кнопка **Joint**. Joint — это объект, вокруг которого (или относительно которого) будет совершать движение та или иная часть модели. Обычно joint'ы (в дальнейшем просто джойнты) должны быть соединены, но если ваша модель не стандартна, то могут присутствовать несоединенные джойнты. Теперь давайте добавим несколько джойнтов нашему червяку, тем самым сделав ему скелет. Выберем на панели инструментов **Joint** и поставим один в середине туловища червяка. Теперь, выбрав только что поставленный джойнт, установим еще один, расположив его в центре головы. Вы увидите, что между ними появилась линия соединения. Это означает, что данные джойнты напрямую связаны друг с другом. Теперь, выбрав первый, создадим еще несколько, отходящих к рукам и хвосту. При этом старайтесь ставить их в тех местах, где конечность может сгибаться. Вот и готов скелет нашего червяка.



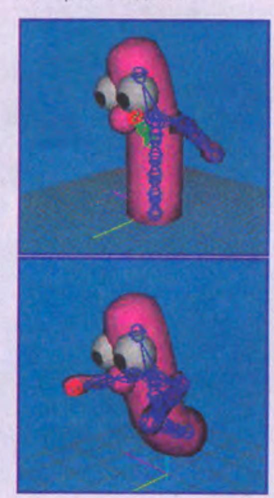
Однако пока мы анимации создавать не можем. Нам нужно "привязать" тело червяка к скелету, то есть каждую часть тела к нужному джойнту. Вот для этого и существуют **боны**. Бон — это часть модели, которая "привязана" к одному или группе джойнтов. Распределим нашу модель на боны. В меню инструментов выберите **Select** и в меню выбора — **Vertex** (не забудьте отключить **Ignore Backfaces**). Теперь в меню **Joints** выберите все джойнты, которые находятся в зоне руки. Затем выбираем всю руку и жмем кнопку **Assign**.



Теперь осталось проделать то же с остальными джойнтами, и модель будет готова к дальнейшим, пока еще не боевым действиям.

Пластика и грация

Итак, мы с вами подобрались к одному из завершающих этапов в создании моделей. К созданию анимации. У каждой модели присутствует хотя бы одно движение. Создадим движение для нашего червяка. Пока что очень простое (наиболее понятливые ученики могут сами себе усложнить задачу). Чтобы движение выглядело более забавно, пусть наш червь будет прыгать на хвосте. Нажимаем кнопку **Anim** (в правом нижнем углу) и выставляем первый кадр. В меню **Animate** выбираем **Set frame**. Вот и готов первый кадр. Теперь выберите третий кадр и наклоните голову червяка немного вперед (используя выбранный джойнт головы и операцию **Rotate**), как будто он готовится к прыжку, и нажмите **Set frame**. Заметьте, что MilkShape автоматически определяет положение тела во втором кадре, тем самым создавая плавность движения, однако вы можете перескочить сразу на пятую "фотку", и программа сама вычислит положение тела в предыдущих кадрах. Таким образом вы сможете создать анимацию "ходьбы" для вашего беспозвоночного. После завершения работы сохраните движение как отдельный файл модели.



Можно немного разнообразить анимацию нашей модели, добавив одну маленькую деталь: вертящиеся глаза. Представьте себе ужас врага, когда на него несется некое прыгающее существо с "рэйлом", сумасшедше вращая глазами. Жуть, да и только. А делается это всего за пару минут. Добавьте два отдельных джойнта, расположив их в центре каждого глаза, и переделайте анимацию прыжка, добавив вращение глаз (не забудьте, что глаза нужно "присоединить" к джойнтам). Ну как, впечатляет?


Вот оно, наше чудо косое.

Имея в своей коллекции такую модель, да еще и написав у нее на спине свое имя, вы можете гордо именовать себя моделером. Пускай и начинающим. Оставайтесь с нами, и при должном старании вы за относительно небольшой срок сможете на весьма приличном уровне освоить все премудрости модельмейкерства. ■

На нашем компакте

1. **Два туториала**, где подробно описан процесс компиляции моделей, сделанных в MilkShape 3D, для таких игр, как Quake, Unreal, HL.
2. **MilkShape 3D** — программа для создания моделей к большинству известных 3D-игр.
3. **Модель червя**, создание которой было описано в качестве примера в статье. Также в архиве лежат текстуры к модели.



АНДРЕЙ «RED"NAMELESS» ЖЕЛТЯК
NAMELESS@IGROMANIA.RU

СЕРЬЕЗНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ 4

СОЗДАНИЕ МОДЕЛЕЙ ДЛЯ SERIOUS SAM

Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Средняя. После редактора уровней – проще простого.
Документация	Встроена в программу

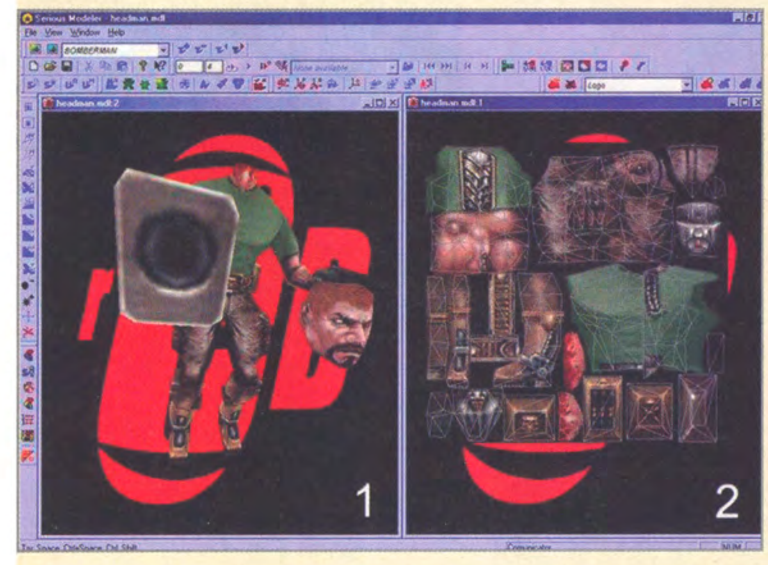
Вновь на страницах "Мастерской" мы возвращаемся к редактированию "Крутого Сэма". Строительство уровней мы уже рассмотрели, но, возможно, некоторым этого показалось мало... На этот раз мы освоим редактирование и внедрение в игру собственных моделей. Создание останется за кадром – по 3D Studio MAX или LightWave есть целые книги-учебники. Поэтому рассмотрим лишь общие моменты подготовки моделей для импортирования в игру.

Инициация

Serious Modeler, как и Serious Editor, работает на движке игры. Поэтому и здесь вы можете видеть свое творение в том виде, в каком оно будет представлено в игре. Serious Modeler скорее не редактор, а просто очень навороченный конвертор моделей.

Как и положено, сначала рассмотрим интерфейс. Он сходен с интерфейсом редактора уровней – похожие кнопки, похожие списки.

Вверху и в левом углу окна расположен инструментарий, ниже – окна обзора. Цифрой 1 обозначено окно с включенным режимом просмотра текстурных координат модели (включается кнопкой M). Цифрой 2 – окно, в котором вы можете осматривать результат своей работы. Начиная работу, вы увидите лишь одно окно – то, что под цифрой 2. Создать дополнительное окно вы можете через меню Window\New Window. Затем в новом окне вы можете включить новый режим либо сделать несколько одинаковых окон, скажем, для того, чтобы осматривать модель с нескольких ракурсов одновременно.



Движение камеры осуществляется точно так же, как и в редакторе уровней. Перемещение вверх-вниз – пробел и левая кнопка мыши (LMB). Приближение и удаление камеры – пробел и правая кнопка мыши (RMB). Вращение – пробел и обе кнопки мыши. Если вместо пробела вы будете нажимать Ctrl, вы сможете вращать и перемещать саму модель.

Также к редактируемой модели прикреплен источник света (по умолчанию не виден; отображается после нажатия Ctrl+L). Удалять или приближать его к модели можно комбинацией Shift+RMB, а вращать вокруг модели – Shift+RMB+LMB. Ну а кнопкой Q вызывается уже знакомое нам по Serious Editor'у окно редактирования свойств.

Остальные особенности рассмотрим по ходу работы с моделером.

Правила моделирования

Создание модели и редактирование текстурных координат происходит вне Serious Modeler'а, в 3D Studio MAX (или каком-то ином редакторе). Хотя само создание мы рассматривать не будем, я все же позволю себе дать вам несколько советов.

Главное – модель должна быть **цельной**. То есть, даже если ваша модель состоит из двух и более совершенно отдельных объектов (рука и нож, например), вам все равно придется объединить их. В противном случае редактор импортирует только один из объектов. Если объединение по каким-то причинам нежелательно, то вы можете сделать две (три, четыре...) отдельных модели, а потом присоединить одну к другой в качестве дополнительной модели с помощью средств редактора. О том, как это сделать, мы поговорим позже.

Имейте в виду, что одна единица измерения длины в 3D-редакторах равна одной единице Serious Modeler'а. Но в 3D-редакторах одна единица – величина совершенно микроскопическая, тогда как в SM она равна одному метру.

Есть одна тонкость и в задании текстурных координат – моделер не поддерживает разбиения координатной сетки. То есть, если в 3DS вы сделаете куб и, отделив координатные сетки его граней друг от друга, зададите каждой стороне отдельные части текстуры, то в Serious Modeler'е вместо ровно натянутых текстур будет сплошная ерунда. За примером далеко ходить не надо, просто рассмотрите следующую картинку.

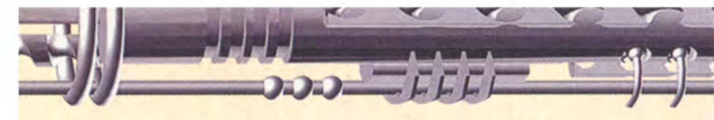


Слева на картинке изображен исходный вариант маппинга. Как видно – координатная сетка частично разбита. Справа же – результат импортирования модели в SM: здесь сетка уже не разбита, а просто как бы сложена пополам. Измененные координаты частично перекрывают черные области на текстуре, поэтому эту текстуру пришлось немного перерисовать. Чтобы так не происходило, нужно либо присваивать разные материалы отдельным частям поверхности модели (и, соответственно, задавать координаты каждому материалу отдельно), либо создавать несколько отдельных моделей (например, составить сферу из нескольких отдельных "лепестков") и объединять их непосредственно перед импортированием в Serious Modeler.

Положим, модель для импортирования у вас есть. Сконвертируйте свою модель в формат 3ds или lwo. Модель обязательно должна находиться в директории "Крутого Сэма": в отдельной папке или прямо в корневой директории – неважно. Затем в Serious Modeler идите в меню File\New. При создании нового файла моделер будет сам требовать указать ему файл для редактирования.

Текстурирование

Так как текстурные координаты вы должны были задать еще на стадии создания модели, то текстура у вас уже есть, и, когда вы добавите ее на модель, она уже будет правильно "натянута". Но сначала необходимо сконвертировать текстуру в сэмовский формат tex (заметьте, что редактор понимает только два формата конвертируемых картинок – tga и pcx). Делается это через меню File\Create Texture либо комбинацией Ctrl+Shift+T. В появившемся окне выберите пункт Normal texture, затем выберите конвертируемую картинку, а в следующем окне задайте ее размер в метрах. Если бы вы использовали создаваемую текстуру в редакторе уровней "Сэма", то вы могли бы отмасштабировать ее уже

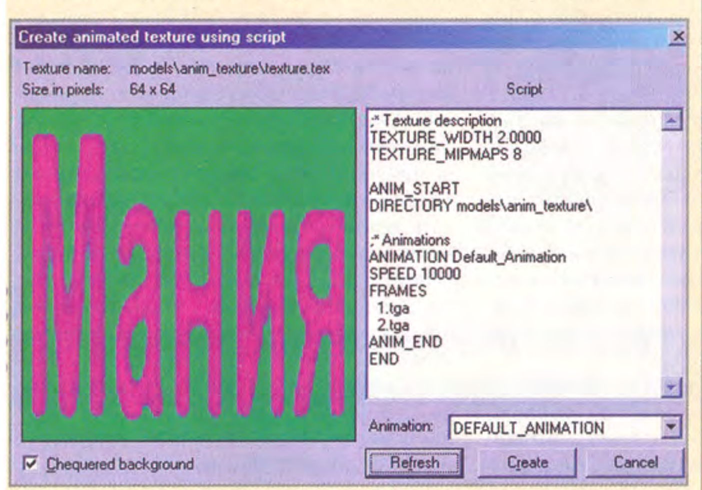


после натягивания, но в моделере масштабировать текстуры нельзя. Поэтому масштаб и указывается непосредственно при создании. Подробнее про то, зачем нужны метры в Serious Modeler'е, смотрите на врезке. С первого раза у вас может не получиться подобрать подходящий размер, поэтому, чтобы не делать каждый раз все заново, просто нажмите кнопку R.

Имейте в виду, что соотношение сторон текстуры (уже не в метрах, а в более привычных пикселях) должно быть представлено целыми числами, например, 1:1, 1:2, 1:3, а не 1:3.14159. В противном случае редактор просто откажется импортировать текстуру. После нажатия кнопки Create текстура будет сохранена под своим старым именем, но с расширением tex, а также автоматически натянута на модель. Если же вы захотите добавить ранее сделанную и уже сконвертированную текстуру в модель, нажмите комбинацию Ctrl+T.

Также можно сделать текстуру с каким-либо эффектом. Для этого в появляющемся после запуска конвертора текстур окне выберите пункт Effect texture. Текстура, которую вы подвергнете изменению, указывается прямо в окне редактирования эффектов. Это должна быть картинка, уже сконвертированная в формат tex. Здесь, помимо размера текстуры в метрах, вам надо указать класс эффектов (вода, огонь...) и тип — им соответствуют списки Effect class и Effect. В модель такие текстуры добавляются аналогично предыдущему типу.

Если возможностей стандартных эффектов вам недостаточно, вы можете сделать собственную анимацию. Сначала надо нарисовать отдельно все кадры анимированной текстуры, а затем сохранить каждый отдельным файлом. Затем, как обычно, нажимаете Ctrl+Shift+T и выбираете кнопку Animated texture. Вам сразу предложат выбрать файл. Выберите любой кадр вашей анимации. После этого откроется окно задания свойств анимированных текстур. Вы можете видеть его на скрине.



Видите окошко с текстом слева? В нем задаются все параметры, присущие стандартным текстурам, а также параметры анимации. Рассмотрим строки скрипта (а это именно скрипт) по порядку.

TEXTURE_WIDTH 2.0000 — привычный уже размер текстуры в метрах.

TEXTURE_MIPMAPS 8 — количество уровней детализации текстуры.

ANIM_START — строка, указывающая начало скрипта анимации.

DIRECTORY models\anim_texture\ — директория, в которой располагаются кадры анимации.

ANIMATION Default_Animation — название анимации. Нужно, так как вы можете создать несколько вариантов анимации.

SPEED 0.5 — временной промежуток в секундах между показом соседних кадров. После этой строки нужно вписать названия кадров.

ANIM_END — конец блока анимации.

END — завершение скрипта.

Кадры вписываются в скрипт простым перечислением файлов в том порядке, в котором они должны следовать в анимации. После того как вы укажете желаемые параметры, нажмите кнопку Refresh. Картинка справа должна начать показывать анимацию. Сохраните текстуру так же, как и другие — кнопкой Create.

Если вы впишете в скрипт неправильную строку, то моделер выдаст примерно такое сообщение: "Unidentified key-word found (line: Sample)...". В скобках будет показана неправильная строка. Если эта строка была вписана вами, то попытайтесь понять, в чем ошибка, и исправить ее. Если же строка была в скрипте по умолчанию и сообщение об ошибке появи-



Метры

Что такое "метр", знают все. Но малопонятно, зачем нужно в метрах измерять размер текстуры. Проясним. Допустим, вы задали текстурные координаты модели для текстуры размером 256*256 пикселей. Если вы замените эту текстуру на другую, размером, скажем, 128*128 точек, то вам придется задавать координаты заново, так как такая текстура покроет только четверть координатной сетки. Но в Serious Modeler'е текстурные координаты так же, как и размер модели, конвертируются в метры. И, указывая при конвертировании текстуры размер, скажем, в 2*2 метра, вы стираете различие в разрешении текстур, так как для SM текстуры кажутся одинакового размера.

лось до появления окна задания параметров, то просто сотрите эту строку.

Для интересующихся — статьи по созданию скинов и обычных текстур вы сможете найти на ***нашем компакте***. Дисконенавистники же смогут найти те же статьи в ***номерах "Мании"*** 2-3'2001 и 1'2002.

Изменение свойств

Рассмотрим изменение визуальных свойств полигонов, то есть прозрачность поверхности, метод смешения с фоном и т.п. Чтобы было удобнее работать с поверхностями, перейдите в режим просмотра полигонов. Затем создайте дополнительное окно с моделью и расположите окна так, чтобы они не перекрывали друг друга. Затем вызовите окно редактирования свойств модели, нажав кнопку Q.

Обратите внимание: если курсор находится над окном с трехмерным видом на модель, то в окне будет целых восемь закладок. Это: Global и Mip — на них в основном просто статистическая информация; Rendering — управление освещением и базовыми эффектами текстур; Position — положение и поворот модели, а также угол обзора камеры; Collision — здесь задается collision box; Attachment — на этой закладке вы можете присоединить дополнительную модель к основной; Sound — присвоение звука к модели; и Animation — статистическая информация об анимации. Если вы переместите стрелку на окно с текстурными координатами (или переключитесь в него), то закладок останется всего три — Global, Mip и Rendering. Рассмотрим самые важные пункты подробнее.

Начнем с закладки Rendering. В списке Shading вы можете выбрать метод затенения модели. В списке Translucent — "метод" прозрачности, как то: opaque — непрозрачная текстура; transparent — текстура будет прозрачной в тех участках, которые помечены прозрачными в альфа-канале текстуры, причем эти участки могут быть или полностью прозрачными, или нет — никаких промежуточных значений; translucent — полупрозрачная текстура, переход от прозрачности к непрозрачности такой же плавный, как и указанный в альфа-канале текстуры; add — полупрозрачная текстура, к которой добавляется яркость текстуры, расположенной за моделью; наконец, multiply — текстура становится полупрозрачной и похожей на негатив.

Чуть ниже списков расположен небольшой набор параметров. Слева в этом наборе расположены четыре окошка, в которых вы можете "включить" различные слои текстур. Это Diffuse — обычная текстура, Reflections — карта отражений, Specularity — карта освещения и Bump — детализация текстур. Справа — еще три параметра, отвечающих за свойства материала. Из них важны два: Double sided — если включить, то текстура будет просматриваться как снаружи, так и изнутри модели (полезно, например, для различных решетчатых или кружевных конструкций); Invisible — делает полигоны невидимыми. Внизу закладки расположились четыре небольших палитры — Diffuse, Reflections, Specularity и Bump. На них, как и в редакторе уровней, вы можете задать оттенок и прозрачность слоя текстуры, соответствующего названию палитры.

Теперь рассмотрим закладку Collision. На ней, как уже говорилось выше, задается "ящик столкновений" — преграда, на которую вы будете натыкаться, пытаясь пройти сквозь создаваемую модель в игре. Чтобы видеть результат своей работы, нажмите кнопку C. Проще всего задать "ящичек", нажав на кнопку Allign to size. Но, возможно, результат будет не совсем соответствовать вашим ожиданиям. Тогда просто подкорректируйте значения размера и положения ящика в полях внизу. Если вы включите флажок Collide as box, то границы этого самого box'а будут заданы по крайним вертексам модели. Если флажок будет выключен, то вступит в действие один из трех параметров, расположенных в правой части закладки. Эти параметры просто приравнивают высоту и ширину, или высоту и длину и т.д. Вы можете задать несколько box'ов (первый создан по умолчанию, а все последующие добавляются кнопкой Add), но активным единовременно может быть только один из них.

Третья важная закладка — Attachment. Здесь вы можете присоединить дополнительные модели (такие, например, как бомбы в руках у безголовых камикадзе). Добавка осуществляется просто — нажмите кнопку Add и выберите желаемую модель. Правда, модель возникнет в каком-нибудь совершенно неприглядном месте. К сожалению, дополнительную модель нельзя вращать и перемещать так же свободно, как и основную. Но вы можете присоединить дополнительную модель к любому полигону основной. Для этого нужно навести курсор на одну из вершин полигона и нажать цифру 1, затем навести курсор на следующий вертекс того же полигона и нажать 2, а потом нацелиться на третий и нажать 3. Отрезок 1-2 определит направление "переда" модели, а отрезок 1-3 — направление "верха".

Присоединив дополнительную модель, подкорректируйте ее положение в полях в нижней части закладки. Дополнительных моделей вы можете задать сколько угодно. Чтобы они не мешали при работе, вы можете отключить их с помощью параметра Visible. Если основная модель анимирована, то дополнительная модель будет двигаться вслед за полигоном, к которому прикреплена.

Картинка из хелпа к моделеру. Здесь показано, каким образом прикреплена голова к руке безголового пехотинца. Как видите, полигон является лишним в модели — он сделан специально для головы.

Анимация модели

Анимация модели делается аналогично анимации текстур, то есть задается в скрипте. Редактировать скрипт модели можно, нажав кнопку S, либо в любом текстовом редакторе. Вам необходимо сделать отдельно все кадры анимации и вписать их в скрипт. Кадры должны иметь формат lwo или 3ds. Так как движок "Крутого Сэма" использует интерполяцию моделей соседних кадров, то вам не обязательно указывать все подряд кадры анимации. Если вы сделали сто кадров на прорисовку одного шага, то вы можете указать только каждый третий (четвертый, пятый) кадр — движение все равно будет выглядеть плавно.

Очень важный момент: чтобы изменения анимации, которые вы сделали в скрипте, вступили в силу, вам необходимо заново создать модель. То есть, изменив скрипт по своему вкусу, вы сохраняете его (файл будет иметь вид MyModel.scr), а затем закрываете окно с моделью. Потом в меню File\New вместо модели выберите скрипт MyModel.scr. Ваша модель будет воссоздана в соответствии с теми параметрами, что вписаны в скрипт. Текстуры, звуки и все прочее также останется на месте.

После завершения работы над моделью вы можете спокойно удалить все заготовки — картинки, кадры анимации, скриптовый файл, — так как все это записано в готовую модель или текстуру и больше не понадобится. Вставляется модель проще простого — с помощью объекта ModelHolder в Serious Editor'е, как и любая стандартная модель.

●●●

В прошлых номерах **"Мании"** мы с вами освоили строительство уровней для "Крутого Сэма". Теперь — моделирование (все статьи по редактору "Сэма" из прошлых номеров мы, как и обещали, выложили на компакт). Этих знаний хватит, чтобы сделать полноценную модификацию. Удачи вам в нелегком деле строения модов, и помните — лучшие творения, присланные в редакцию попадут на ***наш компакт***. ■

ВЛАДИМИР БОЛВИН AKA BALLWIN
V_BOLVIN@MAIL.RU



ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

КОМАНЧ 4 (COMANCHE 4)

Редактор: Редактор миссий c4medc.exe

Где взять: В папке с установленной игрой

Возможности: 70% игровых

Описание возможностей: По заверениям парней из NovaLogic, это тот самый редактор, который применялся ими при разработке игры. Но не радуйтесь. Часть функций, присутствующих в "настоящем" редакторе, отключена. Тем не менее, возможности у редактора широкие. Выбираете тип миссии, тип ландшафта, вид климата и получаете заготовку территории. Далее вам предлагается распределить всех будущих "актеров" по слоям. Слои — это сортировочные группы, предназначенные для объединения сходных по типу или назначению маркеров. Всего на уровне может быть 32 слоя. Это удобно, так как можно отключать отображение различных слоев. Интересна часть редактора Triggers Events, в которой планируются ответные действия юнитов на некоторые задаваемые события, при этом используются конструкции типа IF-THEN. Устанавливаемые на карту объекты имеют много настроек, таких как угол обзора, радиус определения цели, восприятие и т.д.



Сложность: Средняя

Остальное: Разработчики предупреждают, что вы используете редактор на свой страх и риск. Делайте выводы и сохраняйтесь почаще (как файл .BMS). Есть ограничения по количеству устанавливаемых объектов разных типов, причем установить больше вам разрешат, а вот сохранить в таком виде миссию — нет. Чтобы этого не случилось, во-первых, прочитайте руководство (файл C4med.pdf) с помощью программы Acrobat Reader, а во-вторых следите за отображаемой статистикой.

Оценка "Мании": 3.5/5

DARKSTONE

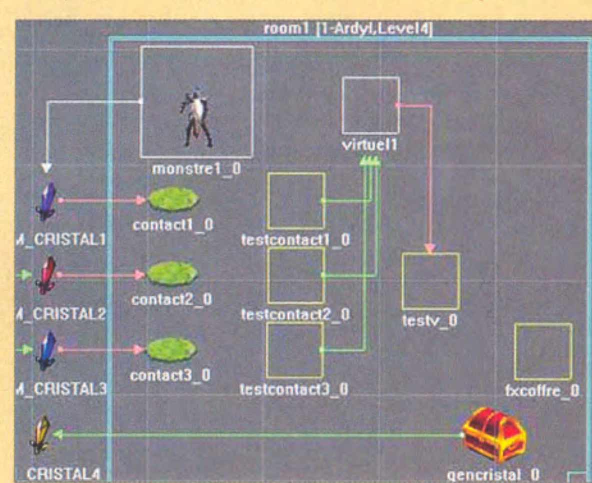
Редактор: QuestEdit

Где взять: *www.delphinesoft.com/darkstone/patch/patchenglish/Quest_Edit_en.html*

Возможности: 100% игровых

Описание возможностей: Основная задача редактора — создание новых квестов. И возможности, предоставляемые им для этого, очень широкие. Можно переделывать существующие карты до неузнаваемости, а можно создавать свои "персональные" (personalized) локации, где ничего генерироваться не будет и все зависит только от вас. Можно создавать NPC, монстров, вставлять свои собственные изображения предметов и определять связи между ними. В редакторе используются 4 основных модуля: machine module — для создания предметов и установки связей между ними; object module — определяет перечень предметов для вашего квеста; monster module — определение монстров, которые задействованы в квесте; room module — установка зданий и участков открытой местности. Порядок прохождения квеста составляется как иерархическое дерево, которое отображается в графическом виде в основном окне редактора. "Действующие лица и исполнители" представлены там не названиями папок и файлов, а отображаются "натурально" (если это возможно).





Сложность: Низкая

Остальное: Есть очень симпатичная справка по работе с этим редактором QEtutorial-HTMLEnglish.zip *www.voodoofiles.com/getit.asp?id=1732&g=1&d=16&s=270557819*

Оценка "Мании": 4/5

STAR TREK: ARMADA

Редактор: Star Trek: Armada Map Editor

Где взять: *www.st-armada.com/maped.htm* либо на *http://www.apocent.com/rexcom/armada/tutorials/maptut.zip*

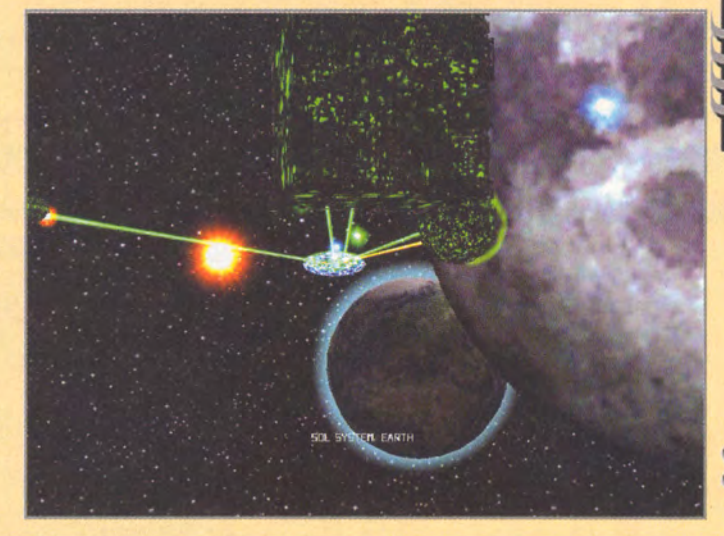
Возможности: 50% игровых

Описание возможностей: Это была бета-версия. Что с нее возьмешь? Но строить новые пояса астероидов, формировать и планировать расстановку сил и т.д. — вполне можно. Если вы большой поклонник "звездной" серии и о существовании редактора только что узнали — дерзайте. Однако предупреждаю, что редактор без игры не устанавливается. Даже посмотреть на него не получится. Кроме того, внимательно прочитайте 2 файла, которые распространяются вместе с редактором: лицензию и инструкцию по установке. Без инструкции редактор вам не установить.

Сложность: Средняя.

Остальное: Как я сказал выше, возможности редактора ниже среднего, однако "народные умельцы" их существенно расширили: утилиты Fileview.exe и Modelling Tutorial. А Modular Station.EXE дает возможность строить новые модули и т.д. Что именно входит в "и т.д.", посмотрите сами на *www.apocent.com/rexcom/armada/tutorials/*.

Оценка "Мании": Бета-версия не оценивается



TOM CLANCY'S GHOST RECON

Редактор: Ghost Recon Game Editor

Где взять: Он находится на диске, но лучше запускать копию редактора, которую найдете в папке с установленной игрой (файл igor.exe)

Возможности: 65% игровых

Описание возможностей: Редактор обладает продвинутым интерфейсом. По ходу работы автоматически создаются все нужные файлы, а самое главное, отслеживаются и вносятся все изменения. Практически не придется работать с ними "вручную". При нажатии на пункт меню File-New появляется стандартное окно, в котором предлагается для загрузки выбрать одну из уже существующих миссий. Так как менять геометрию уровня нельзя, то о новых картах можете сразу забыть. Более того, некоторые объекты, которые используются на уровне в качестве препятствий (и декора, например, деревья) нельзя ни создавать, ни удалять, ни перемещать. В меню Tools имеются 10 вспомогательных редакторов. Actor Editor позволяет изменять основную информацию о моделях (имя, текстуры, классы и т.д.). Combat Model Editor меняет боевые характеристики объектов (толщина брони, количество повреждений до уничтожения и т.д.). Environment Editor — настройки окружающей среды (например, добавление тумана). Gun Editor — установки параметров существующего в игре оружия. Hand Held Item Editor — позволяет добавить всякие (никому не нужные) предметы, типа банок с пивом, пачек сигарет и т.д. Kit Editor — для комбинирования оружия (в известных пределах). Projectile Editor — настройка отображения и разрушительной силы взрывов (тип взрыва, зона поражения и т.д.). Server Script Editor — добавление скриптов (повторы, задержка времени и т.д.). Sound Volume Editor позволяет менять установки для звуков, используемых в игре. Vehicle Editor — модификация транспортных средств (например, изменение скорости), однако не для всех.

Сложность: Средняя

Остальное: Редактор добавлен к игре в качестве бонуса. Это значит, что Red Storm Entertainment не обещает вносить в него изменения/улучшения и не собирается отвечать на возникающие вопросы. Если вопросы возникли, то попытайтесь найти ответы на форуме *http://forums.ubisoft.com/messages/overview.asp?page=1&name=Mods*. Кроме самого редактора, на установочном диске имеются файлы IgorHelp.txt и IgorScripting.txt, в которых в краткой форме описывается управление в редакторе и информация по скриптам.

Мнение автора (что понравилось):

— Очень продуманный, удобный интерфейс главного окна;

— Управление файлами создаваемого мода;

— Редактор очень устойчиво работает, мне так и не удалось его "повесить";

— Много дополнительных инструментов

Мнение автора (что не понравилось):

— Возможности редактора не соответствуют его внешнему виду;

— Вставляемые объекты нигде не отображаются в их "истинном" виде, т.е. устанавливается на карту значок, а уж что он обозначает — либо вы должны знать, либо пытайтесь понять по названию;

— В 3D-окне вместо вставленного объекта прыгает какой-то желтый "блин", показывающий место установки.

Оценка "Мании": 4/5

ЛОРДЫ ВОЙНЫ

Warrior Kings

- 180 заданий на 9 картах в режиме одиночной игры
- Баталии на открытых пространствах и в городах
- Огромное число персонажей с различными боевыми характеристиками
- Различные уровни сложности
- Реалистичная трехмерная графика
- Интуитивно понятное управление
- Игра по локальной сети и через Интернет (до 9 человек)

Системные требования:
Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® 350 МГц, 128 МБ оперативной памяти, DirectTMX® 8.0, совместимый с Direct 3D видеоадаптер с 8 МБ памяти, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 256 МБ свободного места на жестком диске, мышь.

Добро пожаловать в мир коварных интриг и жестоких сражений! В вашем распоряжении - огромное войско и широчайшие возможности в выборе тактических моделей ведения боя. События разворачиваются в реальном времени, а разные режимы камеры позволяют выбрать наилучшую точку обзора. Киньте вызов лордам войны, сразитесь за право владеть королевством!

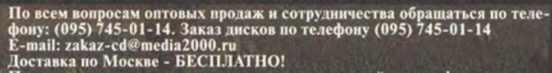


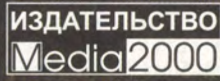






eveloped by published by MICROÏDS


По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52. E-mail: support@media2000.ru





Евгений (Ice) Пименов (ice@zakamsk.ru)

Я получил эту роль!

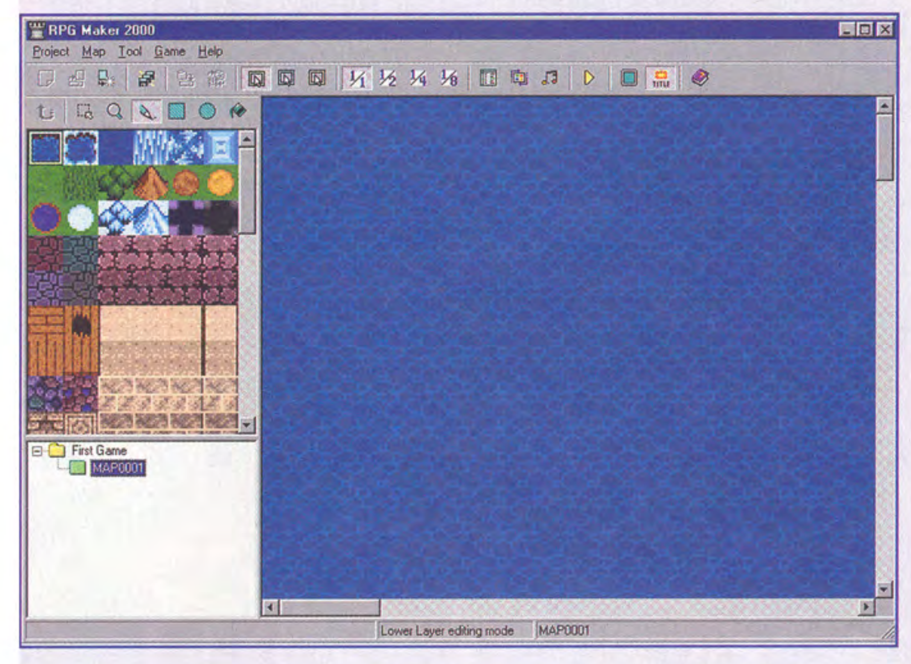
Основы работы с RPG Maker 2000

После того как в *"Игромании" за номером девять прошлого года выпуска* было рассказано о конструкторах RPG игр, многим из вас захотелось узнать о них более подробно. Давненько "Самопал" не вызывал такого шквала писем, какой посыпался на редакцию в середине сентября. Значит, зацепило! И наибольшее число откликов-взываний пришлось на долю утилиты RPG Maker 2000. Оно и понятно, программа достойная, хотя и не лишенная недостатков. Что самое интересное, писали нам не только начинающие игроделы, но и... еще не начавшие. Для некоторых из них RPG Maker 2000 — первый шаг на нелегкую стезю разработчиков игр. А для большинства — лишь шалость, но шалость чертовски увлекательная. Цель этой статьи заключается в том, чтобы наставить вас на путь истинный. Руководство для начинающих. Хотя не исключено, что и знакомые с RPGM2000 не понаслышке найдут в этом материале что-то для себя интересное.

Активация

Будем считать, что вы уже установили на свой компьютер программу и все необходимые для ее работы библиотеки. Сейчас мы вместе попытаемся разобраться, с чего же начать свой нелегкий труд по созданию игры.

Первое, что вам нужно сделать после запуска программы, это создать новый проект. Для этого войдите в меню **Project** и выберите пункт **Create New Project**. В появившемся окне вам нужно вписать название папки, в которой будет храниться ваша игра, — **Folder Name**. И не забыть прописать название самой игры — **Game Title**. После того как вы ввели эти данные, можно считать подготовительную часть законченной. Приступаем непосредственно к созданию ролевки.



Давайте взглянем на экран монитора. Что мы видим? А видим мы самый большой экран — это **главное окно**. Именно в нем мы будем создавать наш игровой мир. Слева от него в окне мы увидим множество картинок, именно отсюда придется брать графику для игры. Под окном с графикой расположилась схема-структура нашей игры в форме "дерева". Вот, собственно, и все основные элементы редактора. Вроде бы просто, но как многого можно добиться столь малыми средствами.

Эни-бени-рики...

Первое, что нам нужно, — это создать сам игровой мир. Сейчас мы немного порисуем. В главном окне сейчас изображена вода, давайте добавим сюда немного суши.

Для этого выберите в окне с графикой тип местности (равнину, горы, дорогу и т.п.) и начинайте... создавать сушу. Для тех, кто создавал свои уровни для HoMM 2-3, тут не должно возникнуть никаких проблем. Просто удерживайте **левую** кнопку мышки и перемещайте курсор по экрану. При этом на экране будет появляться ваша земля. RPG Maker позволяет менять вид кисти, которой мы рисуем. По умолчанию включается **Pen**; используя этот инструмент, мы можем закрасить только один регион. Никто не мешает использовать такие режимы, как **Draw Rectange**, **Draw Ellipse** и **Fast Fill Closed Region**.

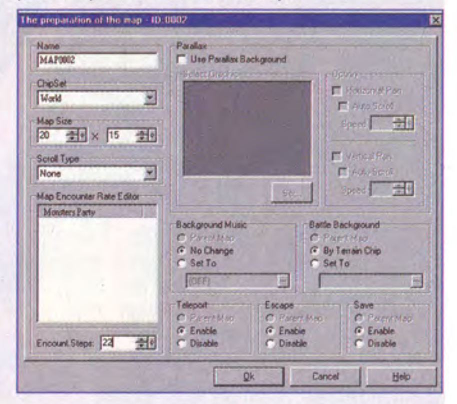
Режим **Draw Rectange** пригодится тогда, когда нужно создать область в форме квадрата. Мы просто устанавливаем курсор в верхний левый угол квадратной области и, удерживая левую кнопку мышки, тянем курсор в то место, где должен быть нижний правый угол. Когда отпустите кнопку, все будет сделано в лучшем виде. Режим **Draw Ellipse** — по сути, то же самое, с той лишь разницей, что в результате получается окружность. Режим **Fast Fill Closed Region** есть не что иное, как обыкновенная заливка, присутствующая во всех без исключения графических редакторах.

После того как вы создадите карту мира, было бы неплохо "посадить" деревья, создать дороги и стены, воздвигнуть дворцы и лачуги. В общем, заселить ваш мир. Чтобы внести в созданную вами карту разнообразие, просто выберите в окне с графикой тот объект, который вы хотите добавить. Тут нет ничего сложного. Но не будем зацикливаться на простом (тут все можно освоить самостоятельно) и перейдем к более проблематичным вопросам.

Дороги, дороги...

Кокой бы красивой вы ни создали свою карту, чтобы вы ни разместили на ней, но играть только на ней будет не очень интересно. Чтобы внести разнообразие в ваш игровой мир, вам нужно создать несколько локаций. Как это может выглядеть? Ну например, ваш герой заходит в какое-нибудь строение и попадает в "другую местность". Можно, конечно, извернуться и вместить внутренности здания в пределы основного игрового мира. Но... стоит ли экспериментировать с собственными нервами и способностями вашего "железа"? Лучше реализовать все в виде отдельных локаций.

Прежде всего, вам нужно создать еще одну карту, ту, на которою должен попасть наш герой, совершив определенное действие (перешагнув порог здания, зайдя в пещеру, нырнув под воду). Для этого щелкните **правой** кнопкой мышки на названии вашей игры, в окне со структурой. В появившемся меню выбирайте пункт **Create New Map**.



Здесь можно задать некоторые параметры новой локации. Во-первых, это название карты (**Name**). Тут можно писать что угодно, лишь бы вы потом сами не забыли, для чего создавалась эта карта. Дальше вы можете выбрать тип карты (**ChipSet**). Редактор предложит вам выбирать из нескольких типов: **World**, **Fasade**, **Inner**, **Dungeon** и **Ship**. Выбираемый тип карты полностью зависит от вашего сценария (хотите ли вы, чтобы ваш герой оказался на корабле или в подземелье, или же он перейдет просто в другой регион вашего мира). Тип карты также повлияет на то, какие элементы графики вы сможете использовать. Например, если вы выбрали тип **Ship** (корабль), то редактор предоставит вам все необходимое для того, чтобы вы смогли создать судно.

Здесь же вы можете настроить размер карты (**Map Size**) и установить фоновую музыку (**Background Music**). Если вы планируете, что на новой локации должны происходить сражения, можно установить фоновую картинку, на которой будут происходить бои (**Battle Background**). Если вы активируете пункт **By Terrain Chip**, то редактор установит картинку по умолчанию, она будет соответствовать выбранному вами типу карты. Но однообразность в играх губит все. Так что советую заранее запастись большим набором арта. Ну а если рисовать все-таки лень, то, чтобы самостоятельно установить встроенные в игру бэкграунды, активируйте пункт **Set To** и выберите понравившейся фон.

Теперь, когда вы знаете, как настроить новую карту, нажимайте **OK**, и заготовка карты будет создана. Теперь нужно разместить на

карте статичные объекты (так же, как мы это делали с первой картой). Что, уже закончили? Браво. Настала пора самого важного. Нужно создать переход из нашей первой карты в только что созданную. Слить два мира воедино.

Для того чтобы создать переход, вернитесь на первую карту и включите режим **Event Editing Mode** (режим редактирования событий) или просто нажмите на клавишу **F7**. Теперь щелкните правой кнопкой мышки в том месте на карте, где вы хотите создать переход на другую локацию. В появившемся меню выберите пункт **Move Event...**.



Откроется окно **Teleport to a Place**. В этом окне выберите то место на второй карте, где должен оказаться наш персонаж, и давите **OK**. Переход создан! Брызги шампанского... Только учтите, что переход должен быть логичным, то есть, если вы хотите оказаться под землей, используйте для входа в новую локацию рисунок со входом в туннель. Некоторые приколисты склонны подшучивать над игроками. Спускаетесь вы, скажем, в трюм корабля, а попадаете... в пещеру с тучей разъяренных монстров. Первый раз — действительно прикольно, второй — не очень. А дальше начинает откровенно раздражать. Так что не переусердствуйте.

Колонизация началась

Ну вот, теперь вы имеете представление о том, как создать свой мир, как организовать переходы из одной локации в другую. Но чего-то все-таки не хватает. Вы, наверное, уже поняли, без чего не может существовать мир RPG — без персонажей. Так выступим же в роли божков и населим этот бренный мир.

Самое главное, что вы должны сделать, — это обозначить место, где ваше виртуальное альтер эго (персонаж) впервые посетит наш новый мир. Если вы этого не сделаете, то ***не сможете запустить проверку игры***!

Для того чтобы указать место старта, снова переключите редактор в режим редактирования событий с помощью клавиши **F7** и щелкните правой кнопкой мышки на то место, где должен будет возникнуть ваш герой. В появившемся меню выберите опцию **Set Start Party position**. Место старта готово. Теперь нужно позаботиться о других обитателях мира. Ведь кроме нас — больше некому.

Давайте разберемся для примера, как помещаются в игровой мир монстры. Снова переключите редактор в режим редактирования событий и щелкните правой кнопкой мышки по тому месту, где должен находиться монстр (совсем как при создании точки респавна). В появившемся меню выберите пункт **New Event**.

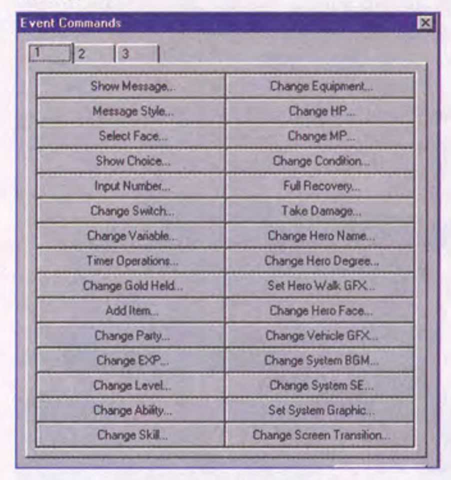


Теперь перед вами — окно **Event Editor**.

Для того чтобы добавить монстра, щелкните мышкой по строке в окне **Events Commands**, которая обозначена символом **"<>"** (в нашем случае это будет первая строка).

Ваши дальнейшие действия напрямую зависят от вашего сценария: хотите ли вы, чтобы перед битвой монстр сказал герою что-нибудь, или же он должен напасть без предупреждения. Давайте рассмотрим первый вариант, так как, разобравшись с ним, вы еще и научитесь вставлять и игру нужные вам сообщения.

Перед вами на экране должно находиться окно **Event Commands**, оно имеет три закладки. На данный момент мы хотим вставить в игру речь монстра, так что нас интересует **закладка 1**.



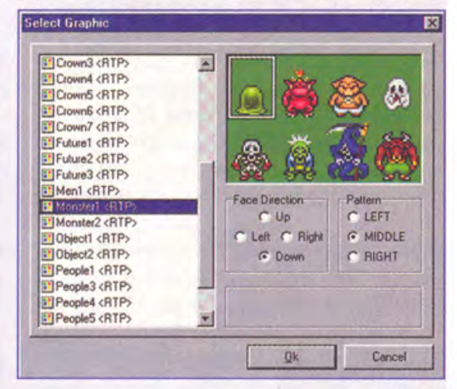
Нажмите на кнопку **Show Message** и в появившемся окне введите свое сообщение (вернее, сообщение монстра игроку перед схваткой). После того как текст будет написан, а клавиша **Enter** нажата, вы вновь вернетесь в Event Editor, где в окне Events Commands будет красоваться только что введенное послание.

Сообщение готово... постойте-постойте. А про монстра-то мы забыли. Слова есть, а изрекающего их — нет. Срочно исправляем ситуацию. Снова нажимайте на строку, обозначенную символом "<>". Но теперь выберите **закладку 2**. На данный момент нас интересует кнопка **Start Combat**. Нажимаем ее. В появившемся окне **Combat** можно настроить все необходимые параметры. Сначала выберем, с кем нам предстоит сражаться. Для этого активируйте строку **Fix** и побегайте по открывшемуся меню со списком всех доступных характеристик противников. Раздел **Battle Background** предназначен для выбора фона, на котором будет происходить битва. Раздел **Escape Case** отвечает за то, что произойдет, если ваш герой сбежит с поля боя. Раздел **Defeat Case** определяет, что случится в случае вашего поражения в битве. После ввода всей информации возвращаемся в Event Editor.

Если вы не хотите, чтобы монстр стоял на одном месте, как истукан, — нужно настроить его поведение. Во-первых, нужно определиться, когда включатся те скрипты (события), которые мы определили. За это отвечает меню **Event Start Condition**. Если выбрать опцию **Push Key**, то событие активируется лишь в том случае, если герой подойдет к монстру вплотную, а мы нажмем клавишу **Enter**. Но в нашем случае это неприемлемо (выставляйте эту опцию для NPS — ключевых персонажей). Нам же необходимо, чтобы монстр напал на героя, как только последний его коснется. Для этого выставьте опцию **On Hero Touch**. Теперь, как только монстр встретит нашего героя, начнется битва.

Далее перейдем непосредственно к движению монстра. За это отвечает функция **Movement Type**. Выберите сами, как должна перемещаться гнусная тварь (случайно, по кругу, преследовать героя и т.д.).

Ну и наконец, стоит определить, хотите ли вы, чтобы этот монстр был виден во время игры, или же встреча с ним должна оказаться неожиданной для персонажа. Изображение монстра можно выбрать в разделе **Select Graphic**. Если вы решили сделать персонажу сюрприз, то ничего не трогайте в этом разделе. Тогда монстр сам нападет на героя в тот момент, когда их пути пересекутся. Но если же вы собираетесь открыть местоположение монстра на карте, тогда нажимайте на кнопку **Set**.



Перед вами откроется окно **Select Graphic**, среди всех объектов нужно найти объект **Monster1** или **Monster2**. Остальное зависит от того, какого монстра вы хотите изобразить. Выберите понравившегося оппонента и нажимайте **OK**.

Вот мы и снова вернулись к уже знакомому нам Event Editor. Осталось только утвердить все наши настройки. Смело нажимайте на кнопку **Apply**.

Итак, наш первый монстр готов. По аналогии создавайте других монстров и NPS. Только для этого вам необходимо выбрать немного другие настройки в окне Event Commands, но, действуя по аналогии, вы придете к успеху. Ну ошибетесь пару раз — это не страшно, главное, принцип вам уже понятен.

Мир, открой рот...

Для того чтобы убедиться в том, что наша карта работает, а все задумки осуществлены, необходимо время от времени тестировать созданный мир. Зайдите в меню **Game\Test Play** или нажмите на клавишу **F9**. Игра запустится, и вы сможете проверить работоспособность ключевых моментов. После того как все будет протестировано — выходите из игры. Здравствуй, редактор.

... и скажи "А"

Когда ваша игра будет отлажена и все ошибки устранены, вам непременно захочется показать свое творение друзьям, выложить игру на свою страничку в Интернете или — и это самое важное — прислать плоды рук своих нам, чтобы мы увековечили ваши старания ***на нашем компакте*** (заметьте, тысячи геймеров по всей России смогут оценить вашу игру). Для этого зайдите в меню **Project** и выберите пункт **Make Game Disk**. После этого игра будет скомпилирована редактором, и вы сможете запускать ее на любом компьютере. Очень важное отличие RPG Maker 2000 от прочих аналогичных программ (помимо массы уникальных возможностей) — для работы игры **не требуется** наличие самого редактора.

Ну вот, думаю, что теперь у вас есть небольшой задел знаний по работе с RPG Maker 2000. Конечно, я не описал очень многих функций, но... я же сказал, задел знаний — налицо. А с заделом, знаете ли, шутки плохи. Вы теперь и сами не заметите, как освоите весь редактор, от корочки до корочки. Ведь все остальные разделы — аналогичны рассмотренным в материале. Успехов вам в интересном деле создания RPG игр! ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

LOOX — это судьба

Не успела Intel объявить о новом процессоре для мобильных ПК, как посыпались анонсы продуктов, оный процессор утилизирующих. Так, например, стали известны подробности о новом PDA LOOX от Fujitsu Siemens. Новинка основана на операционке Pocket PC 2002, использует ядро Intel XScale (предположительно на частоте 300 МГц) и, вероятно, поступит в продажу уже в апреле 2002 года по средней цене 700-750 евро.

Более точные технические характеристики, выкраденные нашими спецагентами из особого приватного хранилища на грядущей выставке CeBIT, звучат следующим образом:

- 3,5-дюймовый TFT-экран с возможностью отображения 65 тысяч цветов;
- сразу два слота под карты расширения памяти — SD (Smart Disk или Smart Drive) и CF (Compact Flash);
- 32 Мб встроенной флэш-памяти и 64 Мб оперативной (скорее всего, тоже флэш);
- интегрированный Bluetooth контроллер и в качестве перспективы — съемный GPRS-модуль;
- вес — 165 г или 250 с GPRS-модулем.



Комментировать эту новость мне особенно тяжело, так как сознание собственной неминуемой непричастности к будущим событиям на CeBIT 2002 парализует всякую способность к критическому мышлению. Увы и еще раз увы, ваш покорный слуга придавлен многочисленными редакционными обязанностями, и посему вместо меня под видом разорившихся Чубайсов (в целях экономии) на площадки CeBIT будут десантированы уже упомянутые мною спецагенты... Сглотну слезы обиды и пойду рисовать чертиков на двери главвреда. Шлите апельсины бочками. Братья Карамазовы...

В инет с консоли

Геймеры-консольщики готовы начать полномасштабное наступление на всемирную Сеть. Сигналом к всеобщей интернет-оккупации стало заявление компании Sony, которая не без скрытой гордости объявила, что уже с апреля этого года жители Японии смогут выходить в Сеть с помощью игровой консоли PS2. Новая версия приставки — PlayStationBB — позволит работать с электронной почтой, просматривать интернет-контент, предоставит доступ к MP3-архивам и онлайновым многопользовательским играм.

Стоимость услуги — всего 7,5 долларов в месяц. В эту сумму входит подключение, доступ к Сети, аренда сетевой платы и, вероятно, еще и аренда дополнительного 40 Гб жесткого диска. Как будет оплачиваться доступ к онлайновым играм, почте и халявным MP3-шкам, пока неизвестно. Вполне может статься, что 7,5 баксов — это только начало, и в общем счете ежемесячная оплата для среднестатистического геймера составит сумму порядка $50-100.

Главным казуал-провокационным заявлением анонса можно считать фразу о том, что новая PS2 по функциональности сравняется с PC. Представители Sony уверены, что



выходить в Сеть с помощью их приставки будет намного удобнее, чем с обычного ПК.

Процессоры AMD сыграли в "ящик"

В прошлом выпуске новостей мы рассказывали о том, как веселая компания AMD неоригинально спародировала Intel, начав бесплатно раздавать наклейки "Thunderbird Inside" и "Duron Inside". Очевидно, стикеры пользовались спросом и быстро подошли к концу, так как на смену им идет коробочный вариант процессора Athlon XP+.

В стране восходящего солнца благословенной Японии, в которой всегда и все появляется быстрее, чем в березовой России, начались продажи BOX-варианта AMD Athlon XP 1700+. Как выглядит это чудо копирайта, можно увидеть на картинке. Со стороны похоже на упаковку фирменных ultra-large презервативов. Внутри самый обычный Athlon 1700+ (1.47 ГГц на шине 266 МГц) среднего качества кулер и небольшой зелененький мануальчик. Вся красота обойдется вам в 152 бакса.



Оригинальность BOX-упаковки от AMD заключается в прозрачности и общей такой характерной пластиковости коробки. Товар, что называется, видно лицом, так как оное лицо просвечивает сквозь прозрачные стенки бокса. В Москве "честные" BOX-варианты Athlon XP появятся уже в начале марта. Думаю, если не случится ничего сверхординарного, мы обязательно протестируем и проанализируем разницу и полезность новых вариантов AMD поставки.

Чур, ноутбук за леской не прятать!

Компания Toshiba выступила с новой диетической программой, способной довести талию портативных компьютеров до ширины в полдюйма. Новая модель Portege 2000 (азиатский календарь отстает на пару лет?) имеет толщину всего 0,6 дюйма. Внутри сей стройной дамы — ультраэкономный процессор Intel Pentium III-M, 256 Мб оперативной памяти и фирменный HDD, о котором подробнее. Если я не ошибаюсь, то достичь таких рекордных параметров Portege 2000 помог именно жесткий диск. Это — революционное устройство с размерами кредитной карточки (5x8 мм) и емкостью настольного компьютера (20 Гб). По застенчивым признаниям представителей компании можно определить, что это самый дистрофичный девайс из всего славного племени постоянных запоминающих устройств. К примеру, предыдущий рекордист —



всем известный карлик IBM Microdrive — имеет толщину в целый дюйм и максимальную емкость 1 Гб.

Из остальных параметров можно упомянуть вес 2,6 фунта (примерно 1,2 кг) и 12,1-дюймовый TFT-экран. В качестве элемента питания используются полимерные литиум-ионные аккумуляторы (тоже, кстати, не последний аргумент при похудании). Средняя цена на новинку колеблется в диапазоне 2099-2199 зеленых президентов. От себя добавлю, что с такой девушкой я бы познакомился и, вероятно, даже рискнул бы пойти в разведку.

VIA анонсирует новый чипсет

Коротенькая такая микропроцессорная новость. На днях компания VIA официально представила чипсет KT333. Сюрприза не случилось, да и не предполагалось, так как спецификации KT333 в том или ином виде уже месяц как бродят по Сети.

Спецификации следующие:

- полная, одобренная консорциумом JEDEC (Joint Electron Device Engineering Council) поддержка памяти DDR200/266/333;
- поддержка всех Socket A процессоров на шине 100/133 МГц;
- чипсет KT333 (VT8367) комплектуется юж-

ным мостом VT8233A с поддержкой интерфейса ATA133 или мостом VT8233C с поддержкой встроенного сетевого адаптера Ethernet 3COM;

- графический порт AGP 4x;
- оригинальная шина V-Link собственной разработки с пропускной способностью 266 Мб/с.

Остальные ожидавшиеся вкусности вроде USB 2.0, AGP 8x и V-Link с пропускной способностью 533 Мб/с будут скорее всего реализованы в следующей версии чипсета — KT333A.

Нелишним будет добавить, что по тестам независимых сайтов набор KT333 показал более чем неплохие результаты, по многим тестам продемонстрировав уверенное превосходство над теперешними фаворитами — KT266A и SiS735.

Неведома зверушка от Sharp

Компания Sharp начала поставки портативного аудио/видеоплеера MT-VA1. Это забавный девайс с возможностью записи и воспроизведения видео в формате MPEG4. Причем, как следует из анонса, устройство использует не аппаратный, как следовало бы ожидать, а программный кодек Nancy Codec. Очевидно, разработчики Sharp решили особо не париться, взяли современный шустрый DSP и просто переписали под него популярную версию общедоступного программного обеспечения.

MT-VA1 способен писать/воспроизводить видео с тремя типами качества и скорости раскадровки. Первый — S-Fine mode с потоком 470 Кбит/с и 15 кадров/с. Второй — Fine mode с потоком 215 Кбит/с и стремительностью 10 кадров/с. Третий — Normal mode, обеспечивает поток 100 Кбит/с и 7,5 кадров/с. Размер изображения во всех случаях стандартен — 336x220 пикселей.

Плеер укомплектован цветным 3-дюймовым TFT-дисплеем с внутренней подсветкой. Для воспроизведения звука используется старый добрый MP3. Голос может быть оцифрован с качеством 40-96 Кбит/с, а музыка — либо 96 Кбит/с (economy mode) либо со стандартными 128 Кбит/с (normal mode). Для хранения данных используется 64 Mb встроенной флэш-памяти, объем которой можно расширить за счет встроенного слота SD Memory Card. При качестве normal на 128-мегабайтную SD карточку помещается целых 120 минут цифрового видео.

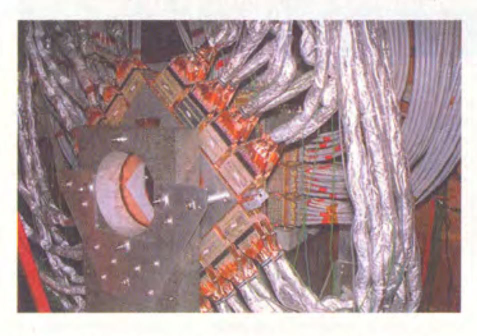
MT-VA1 питается от аккумуляторов и способен в среднем проработать без подзарядки порядка 60-70 минут. В ближайшее время компания планирует выпустить в продажу около 20 тысяч экземпляров плеера по ориентировочной цене $300.

Судьба устройства мне лично видится в тонах далеко не самых радужных. Недо-видео-недо-MP3-плеер с быстро умирающими аккумуляторами и весьма сомнительной областью применения. Я, честно говоря, не представляю, что можно такое смотреть в электричке с отвратительным качеством и пошаговой раскадровкой, при условии что киносеанс закончится в течение одного краткого часа. Хотя тут из зала подсказывают, что для сериала XXX-Files самое оно...

Процессор из глубинки

На прошедшей недавно выставке "Сельхозтехника 2002" произошло поистине революционное и чрезвычайно важное для всего русскоговорящего компьютерного мира событие. Евстафий Петрович Зашибякин — известный на весь район самоучка-изобретатель, ласково называемый односельчанами "наш етить-его Кулибин" — представил на суд общественности оригинальный микропроцессор собственного кустарного производства. Мастер назвал свое изобретение "Настольная Вычислительно-Обучающая Заморочка 2000", сокращенно — "НАВОЗ 2000".

Идея создания собственного процессора пришла к Петровичу после прочтения рассказа Лескова "Левша". "Тут я и раскумекал", — поделился с нами изобретатель, — "чего английский инженер смастерит, то русский человек завсегда разломать может". Используя долото, молоток, лопату и топор, Зашибякин постиг секрет p-n перехода и из цельного трехкилограммового куска кремния выточил свою первую микросхему. "Отцы нашенские завсегда по кремнию работать умели", — вспоминает хранитель музея деревни Большие Заморочки, откуда родом Евстафий Петрович. — "Тутось надысь археологи из центру раскопки проводили.



Одних тока кремниевых сервизов пять штук нашли!" Свято следуя дедовским традициям, труженики Больших Заморочек приступили к серийному выпуску НАВОЗ 2000, и на выставке демонстрировались уже полностью рабочие экземпляры микросхемы.

Представители компаний Intel и AMD всерьез обеспокоены появлением на рынке нового конкурента. По сообщениям западных биржевых сводок, акции компании ОГО Petrovich&Co достигли небывалых котировок и представляют реальную угрозу для многих западных hi-tech корпораций. Билл Гейтс выступил с официальным заявлением по CNN, в котором заявил, что американская нация должна сплотиться перед лицом красной угрозы. Среди реальных мер глава корпорации Microsoft предложил тотальную закупку им компаний AMD, NVIDIA, IBM и Intel, а также немедленное слияние с VIA, в результате которого миру будет представлен самый быстрый и надежный процессор Penthundercyrixium-AlphaForce 6, оптимизированный под новое поколение операционных систем MS Windows X.3. Выступление Гейтса неоднократно прерывали бурные аплодисменты, выкрики из зала, дохлые кошки, тухлые помидоры и один торт "Прага", производства Урюпинского мясокомбината...

Quake 3 для PDA

Судя по всему, оригинальная инициатива ATI по производству специализированного графического чипа для PDA оригинальной более не является. Компания STMicro анонсировала первый 3D-акселератор для карманных компьютеров, основанный на технологии компании PowerVR, более известной нам по чипу Kyro I/II.

GPU PowerVR MBX будет производиться по 0,13 мкм технологическому процессу и работать на частоте 120 МГц. По приблизительным расчетам чип будет способен обрабатывать 250 млн. пикселей в секунду и обеспечивать пропускную способность до 4 млн. треугольников в секунду. Вся эта мощь реализована на 6 квадратных миллиметрах микросхемы и аппаратном RISC ядре SuperH. Тепло, рассеиваемое PowerVR MBX, предположительно не будет превышать 60 мВт, а потребляемая мощность составит порядка 70 мВт.

GPU будет поддерживать следующие PowerVR-ские ноу-хау:

- FSAA4Free — полноэкранное сглаживание с оригинальным алгоритмом реализации, не требующим больших вычислительных затрат;
- ITC (Internal True Color Operations) — нечто ускоряющее операции с 32-битным цветом на аппаратном уровне;
- PVR — TC (PowerVR Texture Compression) — собственный алгоритм компрессии текстур.

Кроме этого — двухуровневое текстурирование, 32-битный Z-буфер, Stencil буфер и многое-многое другое. Объявлено, что MBX не будет содержать в себе 2D-ядра как такового. Все операции, связанные с двухмерной графикой, будут реализованы за счет высокой скорости 3D-филрейта.

Точная дата появления первых рабочих версий чипа на рынке пока не объявлена. Вероятно, что первые PDA и смартфоны, использующие PowerVR MBX, появятся уже в начале 2003 года.

Назови меня тихо по имени...

И буквально в двух словах хочу рассказать об оригинальном девайсе с абсолютно неблагозвучным названием MkiVki. Думаю, на русский переводится примерно как "хрен выговоришь".

В основе — идея универсального плеера, способного воспроизводить/записывать как видео-, так и аудиоданные в формате MPEG. Однако, судя по анонсированным возможностям, MkiVki перерос рамки определения "плеер" и приблизился по функциональности к понятию "универсальный компьютер". С помощью него можно играть в компьютерные игры, слушать MP3, смотреть телевизионные каналы и даже записывать видео с помощью встроенной цифровой камеры. Кроме того, его можно использовать в качестве PDA и органайзера Связь с большим братом осуществляется через USB/RS232 или IrDA. Все счастье умещается в сумму 200 баксов и должно появиться в березовой России уже через несколько месяцев. ■

Predator
predatorXP@mtu-net.ru

РАЗГОН №2

Целью данной статьи является исследование возможности разгона системы на базе CPU AMD Athlon и относительно старой, но все еще вполне работоспособной видеокарты на основе первого в мире GPU (графического процессора) NVIDIA GeForce 256.

Итак, посмотрим, что можно выжать из:

CPU AMD Athlon Thunderbird 1200 МГц (9x133)

Creative 3D Blaster Annihilator PRO GeForce 256 32 Mb DDR видеопамяти, работающей на частоте 300 МГц.

Тестирование проводилось на системе следующей конфигурации:

Материнская плата: MSI K7T -Turbo Limited Edition RAID

ОЗУ: 384 Mb SDRAM

ПЗУ: 2x20 Gb HDD Quantum FireBall Plus AS 7200 об/мин

ПО: ОС MS Windows 98 SE, DX8a; VIA 4in1 v.4.35; Detonator XP v.21.83 for Win9x/Me

Для тестирования производительности использовался пакет MadOnion 3D Mark 2000 v.1.1

ВНИМАНИЕ! Редакция и авторы статей не несут никакой ответственности за работоспособность и сохранность комплектующих при работе в нештатных режимах. Все действия, описанные в статье, являются не более чем изложением нашего собственного опыта, и повторять их вы можете только на свой страх и риск.

Первая ступень

Для начала изучим разгоняемость процессора и процент прироста производительности в зависимости от частоты.

Прежде чем приступить к разгону, нужно убедиться в том, что воздух нормально циркулирует внутри системного блока (заходит снизу, а выходит сверху) и ему ничего не мешает. Затем необходимо трезво оценить возможности своего кулера. Если это нечто китайского качества и ценой в 60-100 рублей, то можно уже начинать рыть могилку для процессора. В данном конкретном случае для обеспечения надежного теплоотвода использовался кулер Thermaltake VOLCANO 6Cu (медный цилиндр в основании, скорость вращения вентилятора 4550 об/мин +-10%).

На практике скорость оказалась немного выше заявленной и держалась в районе 4950-5200 об/мин. Температура в помещении составляла около 22 градусов Цельсия. Температура процессора измерялась средствами материнской платы.



Коэффициент умножения данного конкретного процессора изначально был разблокирован. Если же вам не повезло, и коэффициент умножения процессора заблокирован, то не все потеряно. С AMD Athlon (не XP)/Duron снять эту блокировку достаточно несложно. Делается это следующим образом. Выньте свой процессор из сокета и положите его ножками вниз на что-нибудь мягкое (например, поролоновую прокладку толщиной 5 и более мм). Теперь внимательно смотрим на процессор и ищем надпись L1. Если множитель разблокирован, то мы наблюдаем такую вот картину.

Как видно, мостики L1 не перерезаны. (Перерезанные мостики можно увидеть на примере L3. Там 2-й и 4-й мостики перерезаны лазерным лучом).

Если множитель заблокирован, то есть мостики L1 перерезаны, то вам придется сделать следующее. Берете мягкий простой карандаш и АККУРАТНО соединяете им мостики, как показано на следующем рисунке.

ВНИМАНИЕ!!! Нельзя замыкать соседние друг с другом мостики!!!

После этого множитель должен разблокироваться, и вы сможете изменять его значение с помощью настроек материнской платы. Если вдруг после вышеописанных манипуляций множитель не желает изменяться, значит, вы что-то сделали не так или сопротивление между мостиками слишком велико. Тогда возьмите спирт, тщательно очистите поверхность процессора от грифеля и повторите процедуру снова. Как вариант, попробуйте взять другой карандаш.

Для особо продвинутых электронщиков есть альтернативный вариант, предусматривающий отличное владение паяльником и идеальный глазомер. Вместо того чтобы прорисовывать контакты графитом, их можно пропаять. Разумеется, этот способ наиболее опасен для процессора и довольно трудоемок, однако гарантирует 100% разблокировку коэффициента умножения.

Оковы пали...

Итак, коэффициент разблокирован, и можно приступать к разгону. Конкретные результаты прироста производительности можно увидеть в

Табл. 2
3D Mark 2000 640x480 16bit

	CPU 1200 (9x133)	CPU 1224 (9x136)	CPU 1260 (9x140)	CPU 1266 (9,5x133)	CPU 1330 (9,5x140)	CPU 1333 (10x133)
Game1 (Low)	112,6	114,7	118,4	115,4	121,5	118,5
Game1 (Medium)	78,2	80,2	81,7	80,2	83,8	82
Game1 (High)	40	40,6	41,7	40,4	42,4	41
Game2 (Low)	145,6	148,1	152,1	148,8	153,9	151,6
Game2 (Medium)	75	76,9	78,5	76,8	80,7	79,1
Game2 (High)	44,7	45,6	47,2	46,1	48,4	47,4

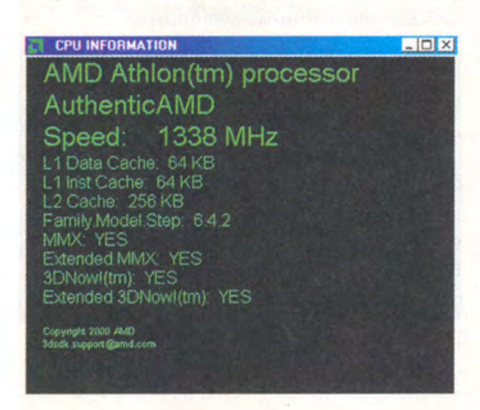
нижеприведенных таблицах.

Рекомендуется изменять частоту процессора маленькими шажками, так как при этом легче вплотную подойти к пределу, после которого процессор начинает работать нестабильно.

Начиная с частоты 1360 МГц, Windows перестал стартовать, а при попытке запустить систему с процессором, настроенным как 10,5x133=1400 МГц, произошел критический сбой, и компьютер не смог загрузиться.

С номинальных 1200 МГц (9x133) процессор удалось разогнать до 1333 МГц, причем как в варианте 10x133=1333 МГц, так и в варианте 9,5x140=1330 МГц. Общая производительность системы в первом случае увеличилась на 4,8% (можно считать, что на 5%), а во втором случае на 7%. Логичный вывод из этого — разгон по шине более эффективен, нежели изменение коэффициента, а наиболее производительного результата можно достигнуть применением обоих методов.

Для более точного определения частоты процессора использовалась утилита CpuInfo, скачанная с официального сайта AMD. Согласно ее показаниям, частота процессора, определяемого BIOS материнской платы как 1330 МГц, составляет 1338 МГц.



Пустячок, а все равно приятно.

Что касается температуры, то она поднялась незначительно:

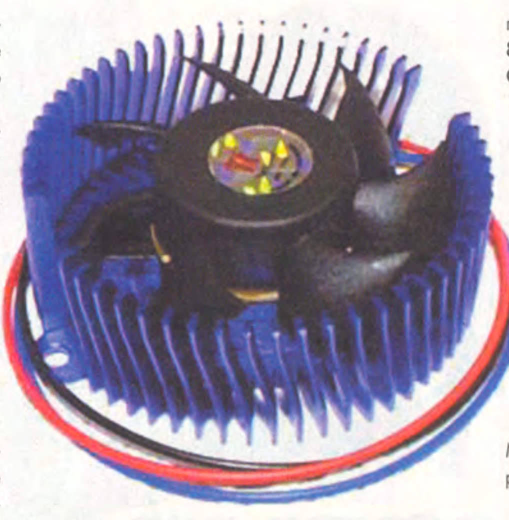
AMD Athlon 1200 МГц (номинал) – 45-50 градусов Цельсия.

AMD Athlon 1330 МГц (9,5x140) – 48-59 градусов Цельсия.

Видеокарта

Следующий кандидат на разгон, конечно же, видеокарта. Именно от нее в большей степени зависит скорость работы системы в 3D-играх. Само собой, что мощность видеокарты должна соотноситься с мощностью CPU. Если вы поставите в систему с процессором Pentium 2 300 МГц видеокарту GeForce 3 Ti500, то общая скорость системы будет значительно ниже, чем в случае Celeron 850+GeForce 2 GTS.

Чип GeForce 256 производится фирмой NVIDIA по 0,22 мкм процессу, имеет 23 млн. транзисторов (это больше, чем в первых Pentium 3 с ядром Katmai) и работает на частоте 120 МГц. Из-за такого огромного числа транзисторов и большого тепловыделения разработчики чипа были вынуждены снизить его рабочую частоту. Первоначально "первый" GeForce должен был работать на 160 МГц. Постараемся восстановить статус-кво. Для этого заменим стандартный кулер на Thermaltake Blue Orb с номинальной скоростью вращения вентилятора 4600 об/мин (на практике скорость его вращения составляет 5500 об/мин-6000 об/мин).



▲ Следует иметь в виду, что кулер достаточно высокий и при установке может перекрыть соседний с AGP PCI-слот.

Частоты чипа/памяти изменялись с помощью программы Riva Tuner v. 2.0 Release Candidate 8. Все тесты проводились с использованием CPU AMD Athlon 1330 МГц (9,5x140). Вот что получилось (табл. 2, 3).

Дальнейшее увеличение частоты работы чипа приводит к появлению графических артефактов и периодическому зависанию системы. Очевидно, данный конкретный экземпляр видеокарты на GeForce 256 DDR не является особо удачным в плане разгона. Есть информация, что другие видеокарты на базе GeForce 256 DDR разгоняются до частот 160 МГц/345 МГц чип/память и даже выше.

Итог — GeForce 256 DDR был разогнан со стандартных 120 МГц/300 МГц до 135 МГц/345 МГц, что дало в среднем 15%-й прирост быстродействия системы.

Итого

Общий вывод статьи отражен в табл. 4. Взяты конкретные результаты до разгона системы и после. Общий прирост составил в среднем порядка 20-50 fps. Что называется, комментарии излишни. ■

Табл. 2
GeForce 256 DDR 3D Mark 2000 1024x768 32bit HW T&L

Тест	120 Мгц/ 300МГц	132 Мгц/ 330 МГц	135 Мгц/ 345 МГц
Game1 (Low)	77,2	86,3	89,8
Game1 (Medium)	55,8	62,1	64,8
Game1 (High)	26,3	29,3	30,5
Game2 (Low)	67,2	75,9	77,6
Game2 (Medium)	61,2	66,8	68,7
Game2 (High)	45,7	48,6	49,5

Табл. 3
Общая оценка 3D Mark 2000

	120 Мгц/ 300МГц	132 Мгц/ 330 МГц	135 Мгц/ 345 МГц
Общая оценка	4003	4428	4571

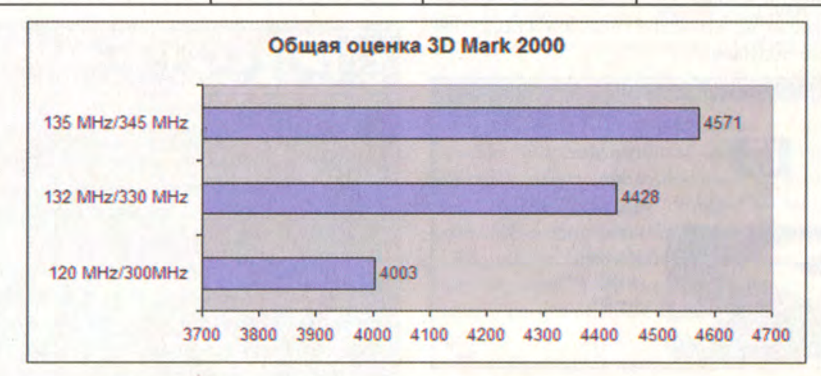


Табл. 4
Общая оценка 3D Mark 2000

	CPU 1200 GeForce256 (120/300)	CPU 1330 GeForce256 (135/340)
Game1 (Low)	145,3	174,6
Game1 (Medium)	110,4	132,3
Game1 (High)	59,2	70,4
Game2 (Low)	160,8	191,2
Game2 (Medium)	86,4	103,5
Game2 (High)	52,2	62,3
Общая оценка:	**7367**	**8791**

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Hewlett Packard DVD 100i — это универсальный DVD/CD привод, поддерживающий новейший формат записи DVD+RW и позволяющий записывать данные как на DVD, так и CD-R/RW диски. Вместо того чтобы покупать два или три разных устройства — CD-R/RW и DVD, вы можете разориться только на одно. В наш информационный век, когда информацию принято измерять гигабайтами, многим может показаться привлекательной возможность хранения данных на быстрых и надежных 4,7 Гб DVD+RW дисках, а кому-то, возможно, приглянется феня, позволяющая записывать высококачественное DVD видео для последующего просмотра на домашней DVD видеосистеме.

HP DVD 100i



Универсальный солдат

Первое впечатление

Коробка красивая. Внутри — собственно привод; мануал-полиглот на десяти языках (есть русский!); плакат с картинками, иллюстрирующими процесс быстрой инсталляции; гарантийка; компакт-диск с комплектным ПО; девственно чистая DVD+RW болванка производства HP; четыре монтажных винтика; аналоговый аудиошнур для соединения со звуковой картой и IDE шлейф. Типичная брендовая Retail-упаковка, рассчитанная на немедленную и безоговорочную установку устройства внутрь системного блока. Отмазки вроде "нет винтиков" или "secondary IDE шлейф порвался" не принимаются. Общее впечатление от такой отеческой заботы более чем благоприятное.

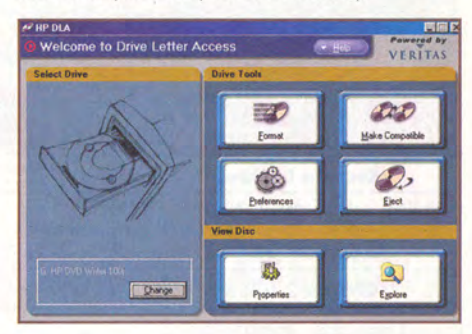
Установка

Несмотря на свою сурьезную цену и богатый спектр возможностей, DVD 100i позиционируется компанией HP как универсальное и чуть ли не бытовое устройство. Все — начиная с комплектации и кончая программным обеспечением — дышит материнской теплотой и родственным простодушием.



Привод опознался автоматически после монтажа устройства и подключения всех необходимых кабелей. Прилагающийся компакт-диск весело проиграл обязательную в таких случаях саморекламу и предложил установить необходимое программное обеспечение. На выбор нам предлагается следующее, полезное во всех отношениях, ПО:

● HP DLA (*Drive Letter Access*) — фирменная разработка компании HP. Позволяет работать с CD-R/RW и DVD+RW как с разделом жесткого диска или дискетой. Аналог популярных Adaptec DirectCD, CeQuadrat Packet CD и Ahead Software InCD. Удобная утилита, не отнимающая процессорное время и достаточно лояльно относящаяся к CD-R дискам (в отличие от ранних версий того же InCD).



Интерфейс интуитивно понятен и удобен. Единственный замеченный нами глюк заключался в неожиданном неприятии программой привода HP CD-R/RW 7500. Вероятно, из-за почтенного возраста этого девайса утилита Drive Letter Access не смогла его опознать, за что получила минус в графе "универсальность" и устный нагоняй лично.



● HP MyDVD — программа для записи DVD дисков. Клонированный родственник программы Sonic MyDVD, адаптированный для нужд привода DVD 100i. Обладает достаточно приятным и относительно понятным интерфейсом.

Включает в себя кучу небольших, но полезных приятностей типа мастера создания анимационных DVD менюшек. Главной фишкой программы является возможность записи на DVD диск непосредственно с аналогового источника. К примеру, можно писать ролик сразу со снимающей чего-нибудь (скажем, соседку в ванной) видеокамеры или с TV-in входа видеокарты (скажем, если надо перенести видео с VHS кассеты на DVD диск).

● HP Simple Backup — как следует из названия, утилита, предназначенная для резервного копирования данных на CD-R, CD-RW или DVD+RW носитель. Работает просто, быстро, удобно и 100% pure эффективно. Кстати, применительно к DVD+RW эффективность возрастает пропорционально, так как на носитель емкостью 4,7 Гб бэкапиться намного удобнее, чем на семь CD-R по 650 Мб.

● PowerDVD — известный всем и каждому программный DVD плеер. Всеобщий любимец и своеобразный стандарт де-факто, не требующий дополнительных комментариев.



Хотим обратить внимание потенциальных покупателей на то, что в списке комплектного софта нет ни одной программы для монтажа и оцифровки видео. Все дополнительные редакторы видеомонтажа вам придется приобретать отдельно.

Личное

HP DVD 100i — это экзотика. Замечательная дорогостоящая экзотика, доступная немногим. Стандарт CD+RW еще не освоился на потребительском рынке, и CD-RW приводы стоят на сегодняшний день непростительно дорого. Будущее еще не решено для DVD+RW, и по сути своей модель DVD 100i является пробным застрельным продуктом, осторожно ощупывающим новый, покамест неосвоенный и непроверенный на покупательскую лояльность рынок. Тем не менее, статья была бы неполной без перечисления и резюмирования всех положительных сторон привода в частности и технологии DVD+RW в целом:

● **большая емкость** — имея в наличии парутройку 4.7 Гб болванок (еще раз напомню, что это в 7 раз больше обычного компакт-диска), можно легко и не напрягаясь решить проблему нехватки дискового пространства. Отдельным плюсом стоит возможность оперативного спасения на DVD+RW диске всех критичных для пользователя данных;

● **универсальность** — 4 устройства в одном. HP DVD-Writer DVD 100i — это не только ценный мех в лице DVD+RW и DVD-ROM, но и CD-R, CD-RW и CD-ROM. Если в ваши сиюминутные планы не входит создание собственных мультимедийных DVD презентаций, все важные данные



хранятся в швейцарском банке и свободное место на жестком диске исчисляется десятками гигабайт, то никто не мешает вам заняться серийным копированием продукции корпорации Microsoft или, как вариант, мирно посмотреть свежий DVD фильм жанра XXX;

● **совместимость** — технология DVD+RW, реализованная в HP DVD-Writer, гарантирует полную совместимость со всеми поставляемыми на данный момент проигрывателями DVD дисков и приводами DVD-ROM, включая бытовые DVD плееры и так называемые "домашние кинотеатры". Компакт-диски, созданные на HP DVD-Writer, совместимы с миллионами проигрывателей Audio-CD и стандартными компьютерными CD-ROM приводами. В консорциум, поддерживающий стандарт DVD+RW, входят такие именитые бренды, как HP, Verbatim, Ricoh, Philips, Sony, Thomson Multimedia и Yamaha. В скором времени к этой теплой компании обещали присоединиться другие известные заводчики в следующем составе: Ahead, BHA, Dazzle Digital Video Products, DELL Computers, Funai, GEAR Software, LG Electronics, MedioStream Inc., MGI, NEC, NewTech Infosystems Inc., Pinnacle Systems, Quantized Systems, Ravisent Technologies Inc., Roxio Inc., Software Architects Inc., Sonic Solutions, Spruce Technologies Inc., Toolex International N.V., Ulead Systems Inc., Veritas Software Corporation, VITEC Multimedia Inc. и Zapex Technologies Inc.;

● **домашнее видео** — с помощью HP DVD 100i можно создавать собственные полноэкранные и высококачественные DVD фильмы. Для небольшой ТВ-студии или домашней видеостудии это просто находка.

● **удобство и перспективность** — поддержка записи как с постоянной угловой скоростью (CAV), так и с постоянной линейной скоростью (CLV). Функция быстрого форматирования позволяет практически сразу использовать чистый диск, минуя долгую процедуру разметки и полного форматирования всей 4,7-гигабайтной поверхности. Целостность записи на диск как видео, так и данных обеспечивается с помощью специальных алгоритмов и высокого качества покрытия.

Сводная таблица характеристик DVD 100i

Запись CD-R	2x, 4x, 8x, 12x (CLV)
Запись CD-RW	2x, 4x, 10x
Запись DVD+RW	2,4x (CLV)
Чтение CD	32x max (4800 Кб/с)
Чтение DVD	8x max (CAV)
Режимы записи	Disc-At-Once, Track-At-Once, Session-At-Once, MultiSession, Packet Writing
Форматы записи CD	CD-DA, CD-ROM, CD-ROM XA, Photo CD, CD-Text, CD-I, CD-Bridge, CD-Extra, Video CD
Форматы записи DVD	DVD-ROM, DVD-Video, Random Access Write
Поддержка чтения/записи в Raw-mode	RAW-DAO, RAW-DAO Write Simulation, CD+G RAW-DAO, RAW-SAO, RAW-SAO Write Simulation
Среднее заявленное время доступа CD	125 мс
Среднее заявленное время доступа DVD	150 мс
Защита от ошибок буфера	HP buffer underrun prevention
Интерфейс	UltraDMA 33
Размер буфера	2 Мб
Средняя розничная цена	625 у.е.

Тесты

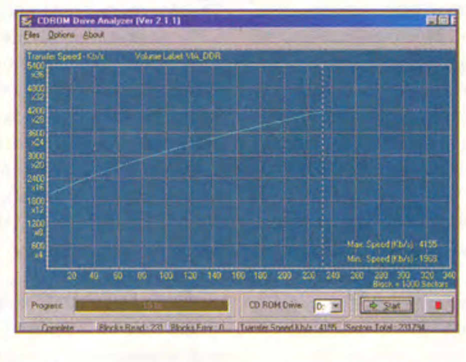
Чтобы у пользователя сложилось окончательное мнение о пользе/вреде, эффективности/бесполезности DVD 100i, мы провели ряд ознакомительных тестов.

SiSoft Sandra CD-ROM/DVD Benchmark



Результат на лице. DVD 100i с большим отрывом обогнал DVD 5x и CD 32x, показав практически нереальный олимпийский результат. Скорее всего, проблема в самом тесте SiSoft Sandra. Бенчмарк этот относится к классу "homo абсолютно синтетический", и для получения полноценной картины его результат следует аппроксимировать с реальными тестами.

CD-ROM Drive Analyzer 2.1.1



Тестирование проводилось на тут же записанной лысой и безымянной болванке, только что по случаю купленной на ближайшем рынке за 10 рублей. Наплевав на законы Мерфи, привод без единой ошибки записал 700 Мб болванку и при прочтении на CD-ROM Drive Analyzer продемонстрировал аккуратную, практически линейную прямую, без взбрыков и сбоев. Скорость привода была оценена несколько ниже положенных ему от рождения 4800 кб/с.

На сегодняшний день в природе существует три несовместимых между собой формата хранения данных на DVD носителях. Это DVD-RAM, DVD-R/DVD-RW и герой сегодняшнего романа — DVD+RW. Первый стандарт в незапамятные времена был предложен компанией Matsushita и ознаменовался одним забавным и в принципе смертельным для него недочетом. Диски DVD-RAM не читаются в обычных приводах DVD-ROM. То есть, купив привод DVD-RAM, наслаждаться всеми прелестями цифровой многомегабайтной памяти пользователь сможет, но исключительно в одиночку. Такой вариант реально может быть пригоден только для целей персонального хранения больших объемов информации. Например, для ежемесячных бэкапов сервера.

Второй стандарт — DVD-RW, а точнее — пара DVD-R и DVD-RW, характеризуется универсальностью и относительной дешевизной. Носители стоят намного дешевле DVD-RAM болванок, и для того, чтобы начать выпуск DVD-R, достаточно модернизировать линию по производству CD-R дисков. Как следствие, DVD-RW и DVD-R — два самых распространенных стандарта записи на DVD.

DVD+RW — самый юный и, как следствие, наиболее прогрессивный в технологическом плане стандарт. Главным его плюсом является зарегламентированная производителем совместимость с бытовыми DVD плеерами и DVD-ROM дисководами. DVD+RW — это замечательная универсальность, связывающая между собой бытовую технику и компьютер. Минус — недостаточная на сегодняшний день распространенность. Несмотря на длинный список входящих в DVD+RW консорциум компаний, выпуск этих носителей осваивается достаточно медленно. Как следствие, стоимость DVD+RW приводов непомерно высока, и цена средней болванки (если ее еще удастся найти в продаже) колеблется в районе 20-25 баксов.

Запись/форматирование

Запись CD-R TDK D-View, номинальная скорость записи 12x, емкость 700 Мб **7 минут 42 секунды** Запись CD-R NONAME, номинальная скорость записи неизвестна, с предположительной емкостью 700 Мб на скорости 4x **19 минут 49 секунд** Форматирование TDK CD-RW в формате UDF на скорости 10x **13 минут 00 секунд** Форматирование комплектного DVD+RW диска производства HP Приблизительно **1 минута** в режиме quick format и **12 минут 12 секунд** в режиме full format. Еще раз отметим удобство функции быстрого форматирования. Запись DVD+RW комплектного носителя объемом 4,7 Гб **24 минуты 3 секунды** Запись CD-RW в формате UDF на скорости 10x **7 минут 18 секунд**

Привод показал себя великолепно практически на всех предложенных ему тестах. Скорость форматирования и записи удовлетворит любого, даже самого нетерпеливого пользователя, а стопроцентная надежность записанных данных должна порадовать любителей экономить на качественных болванках.

Благодарности

Благодарим компанию R&K (*www.aerton.ru*), любезно предоставившую нам на тестирование привод HP DVD 100i. Отдельное спасибо **Александру Дорошенко**, без чьего активного участия и содействия эта статья никогда бы не состоялась. ■



Дядя Федор
fedor@igromania.ru



Pentium 4 2200 МГц

В чем сила, брат?

Число 2002, без сомнения, символично. Два нуля, четыре цифры, две двойки. Симметрия и абсолютная четность. Если перемножить первую и последнюю цифру, а потом добавить к получившемуся количество нулей, то получится апокалиптическая цифра 6. Или если, скажем, взять количество месяцев в году — двенадцать и перемножить с 2002, а потом отнять количество цифр в дате, то в итоге выйдет номер телефона, по которому вам ответит приемная родильного дома совхоза "Большое Воздрюково", в котором шестьдесят семь лет назад родился талантливейший изобретатель Парфен Авдраилович Берестюк, в пьяном бреду предсказавший успех кинофильму Терминатор 2.

Такая вот удивительная магия чисел и совпадений. И, кстати, чуть не забыл. Если последнюю цифру переставить в самое начало, то получится 2200 — частота самого быстрого процессора для настольных систем, известного также как Intel Pentium 4 Northwood и анонсированного в самом начале этого, повторюсь, во всех отношениях символичного года. Собственно, об этом и статья.

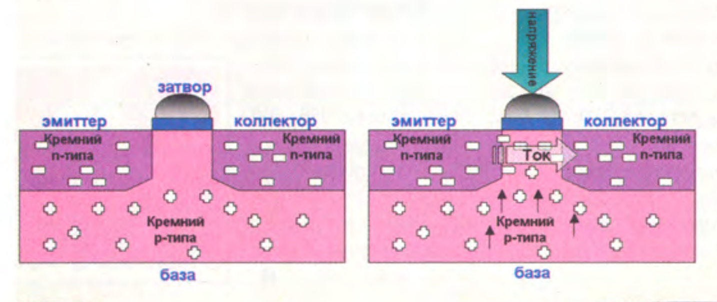
Транзистор в Северном Лесу

Northwood при небольшой доле фантазии можно перевести как "северный лес". Красивый такой прохладный лесок, где произрастают процессоры с 512 кб кэша, выращенные на технологическом 0,13-микронном черноземе. По лесу носятся синие человечки и оранжевыми маркерами рисуют цифру 4 на каждой подвернувшейся под руку осине. Идиллическая картина с лубочной презентации на тему "чем крут новый Pentium 4".

Фактически единственное архитектурное изменение нового ядра — это новая технология производства 0,13 мкм. Все остальные нововведения — такие как кэш и увеличившееся количество транзисторов — по сути лишь следствия. По традиции, в этом месте сделаем паузу и выясним, что, собственно, такое есть "технология производства" и каким образом она связана с микронами.

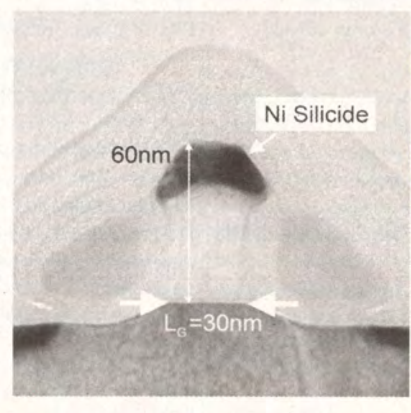
Думаю, ни для кого не является секретом тот факт, что основой современной электроники является транзистор. Все микросхемы состоят из транзисторов. Если упростить процесс до детских кубиков, то можно сказать, что транзистор — это элемент, способный принимать ровно два состояния. Одно считается "основным" и ассоциируется с нулем, а второе называют "возбужденным" и ассоциируют с цифрой 1. Для прочтения в детских садах и других дошкольных учреждениях могу рекомендовать следующий пример. Берем обыкновенный водонапорный кран. Кран открыт — вода течет (возбужденное состояние), закрыт — не течет (основное состояние). Также и транзистор — когда на его "ключ" (еще используют термин "затвор") подается положительное напряжение, он пропускает ток, когда напряжение отсутствует — нет. Данный процесс называется p-n переходом.

Если упростить для демонстрации на пальцах, то получится примерно следующая картинка.



Имеется два слоя разнозаряженного кремния. Если подается ток на затвор (он же ключ), то электроны из p-слоя втягиваются в область под затвором и образуется канал между эмиттером (иногда называют "истоком") и коллектором (он же "сток"). Ток свободно протекает между n-слоями. Транзистор "возбужден". Для любопытствующих добавлю, что разные слои из одного и того же кремния получаются путем добавления разного рода примесей, регулирующих проводимость. Так, к примеру, в том же Pentium 4 используется медь.

Процессор Pentium 4 — это миллионы соединенных между собой транзисторов. Думаю, очевидно, что чем меньше будет размер одного транзистора, тем больше их можно разместить на одной микросхеме и тем сложнее, "умнее" и могутнее окажется в итоге процессор. Кроме этого, при уменьшении каждого транзистора уменьшается теплоотдача всей схемы в целом. Процессор выделяет меньше тепла и может работать на больших частотах.



Говоря о технологии производства 0,13 мкм, мы имеем в виду размер одного из 55 миллионов транзисторов, составляющих процессор Pentium 4. Общая площадь процессорного кристалла — 146 мм^2. 40% транзисторов (у предыдущего Willamette их было 42 млн.) приходится на увеличившийся 512-килобайтный кэш второго уровня (L2).

Не в мегагерцах счастье?

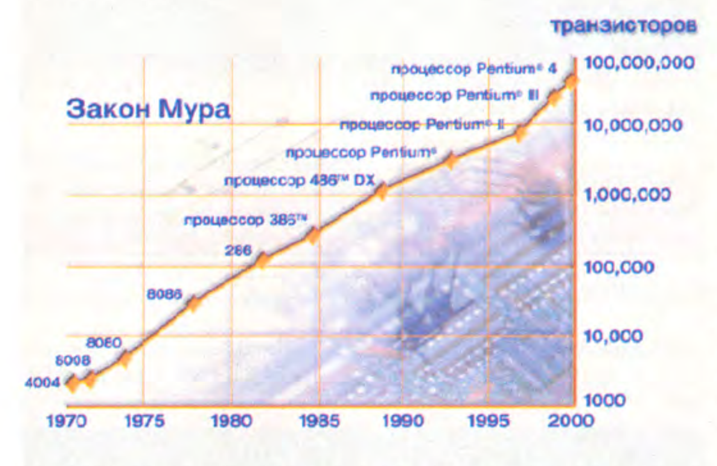
Думаю, не ошибусь, если выскажу идею о том, что главным и самым ощутимым доводом в пользу покупки P4 2,2 ГГц является мегагерц. Точнее, количество этих самых мегагерц, до сих пор остающихся одним из важнейших показателей процессорной производительности. Рядовой марширующий в магазин покупатель всегда настроен на покупку мегагерц в первую очередь и на покупку процессора во вторую. Любой первоклассник знает, что если "папа купил восьмисотый селерон", а у соседа по парте все еще "четыреста тридцать третий", то, следовательно, его обожаемый родитель без всякого сомнения круче.

Все перечисленное мною — лишь следствие. Следствие перманентной гонки за пресловутыми мегагерцами. Гонки, приведшей технологию к порогу 1 ГГц, успешно ее преодолевшей и помчавшейся дальше в обозримые многогигагерцовые дали. Той самой гонки, чей закон в свое время

сформулировал один из основателей Intel — гениальный доктор Гордон Мур. В соответствии с ним количество транзисторов на кристалле процессора должно удваиваться каждые 18 месяцев.

	Год выпуска	Кол-во транзисторов
4004	1971	2,250
8008	1972	2,500
8080	1974	5,000
8086	1978	29,000
286	1982	120,000
Процессор 386™	1985	275,000
Процессор 486™ DX	1989	1,180,000
Процессор Pentium®	1993	3,100,000
Процессор Pentium II	1997	7,500,000
Процессор Pentium III	1999	24,000,000
Процессор Pentium 4	2000	42,000,000

Как видно из таблицы, в течение всех этих долгих и показательных лет правило Мура так ни разу и не было нарушено. Количество транзисторов исправно растет, за ним следует регулярное увеличение частоты. И это, собственно, и подводит нас вплотную к казалось бы уже пройденному и очевидному вопросу: "зачем нам стока мегагерц?". Куда девать эту избыточную мощь и зачем тратить деньги на 2,2 ГГц, если практически со всем спектром современного пользовательского ПО можно худо-бедно работать на Celeron 433?



"Я набиваю текст медленнее, чем соображает мой компьютер, и не могу кликать по клавишам с частотой 400 МГц" — утверждает коллега журналист с неважно какого западного сайта. "Сложность и самостоятельность программного обеспечения находятся в постоянном совершенствовании. Новые пользовательские интерфейсы требуют новых мощностей от центрального процессора. Количество информации с появлением Интернета выросло в миллиарды раз и продолжает расти, что налагает особые требование не только на системы хранения, но и на системы анализа и обработки", — парируют IT специалисты. "Новые игры и новые тенденции. Электронные развлечения стали неотъемлемой частью повседневной жизни, и технический уровень компьютерной игры, о котором мы грезили пять лет назад, сейчас стал доступной реальностью" — добавлю от себя я.

Вопрос о необходимости и принципиальной нужности мегагерц и о том, насколько, собственно, они являются "лишними", становится все более и более актуален. Ответить на него — значит понять тенденции развития компьютерной индустрии и что, разумеется более важно для розничного покупателя — выяснить, как правильно и с умом потратить свои деньги.

Три причины

Сейчас уже, наверное, никто не помнит, но одно время закон великой процессорной гонки формулировался несколько иначе, показательным образом отличаясь от оригинала. Не желая вдаваться в тонкости микроэлектроники, некоторые, достаточно многочисленные адепты транзистора и PR перевирали Мура как "производительность компьютеров должна удваиваться каждые полтора года". Забавное и, надо сказать, абсолютно неверное упрощение. Количество транзисторов и скорость работы компьютера — вещи, само собой, связанные, но ни в коем случае не прямой, линейной зависимостью. На скорость работы приложений кроме процессора влияет множество факторов — дисковая подсистема, пропускная способность шины, видео подсистема и сложность используемого ПО. К примеру, сотрудники лаборатории PC Magazine Labs провели эксперимент, в котором участвовала эталонная система на основе Pentium 4 1,5 ГГц и четырехгодичной давности конфигурация на процессоре Pentium II 300 МГц. Последний был выпущен в мае 1997 года и насчитывает всего 7,5 миллионов транзисторов. Pentium 4, в свою очередь, появился в ноябре 2000, и его ядро (имеется в виду Willamette) содержит 42 миллиона транзисторов. Эта цифра соответствует правилу Мура и даже немного опережает свое время, так как за прошедшие 42 месяца количество транзисторов должно было дорасти только до 40 миллионов.

В качестве эталонного бенчмарка была использована программа Ziff Davis Business Winstone 2001, а в качестве испытуемой ОС выступила Windows 2000 SP1. Для вящей надежности тесты прогонялись несколько раз, и финальный результат вычислялся как среднее арифметическое. В итоге соотношение сил оказалось следующим: Pentium 4 — 43,5 балла, Pentium II — 13,9 баллов. Прирост и торжество прогресса, что называется, налицо. Однако, если бы ежевосемнадцатимесячный рост производительности соответствовал правилу Мура, то результат должен был составить целых 74,1 балла! Комментарии излишни. На сакраментальный вопрос "в чем сила, брат" звучит законное — "в мегагерцах". И сколько бы их ни было — все мало.

Наблюдая за техническим прогрессом, рано или поздно можно прийти к выводу, что его развитие происходит не линейно, как кажется многим, а по спирали. Фраза "новое — это хорошо забытое старое" стала чем-то вроде девиза для разработчиков аппаратного обеспечения. Потертые идеи изымаются со склада, аккуратно протираются маркетинговой тряпочкой и выдаются на-гора под соусом внеочередного технологического прорыва.

Отдельную категорию составляют технологии, в свое время не принятые по причине технической недостаточности, нерентабельности или нехватки научного ресурса... Их время, однажды сформулированное как "не пришедшее", может прийти буквально в любую секунду, заставив засиять единожды отвергнутую идею новым интересным и необычно привлекательным для стороннего покупателя светом.

Типичный пример всего вышеперечисленного — идея централизованных вычислений. Несколько эпохальных лет назад, когда эра PC еще только планировала начаться, миром высоких технологий правили Sun, Silicon Graphics и IBM (прошу прощения, если кого позабыл, на повествование сие есть суть не влияет). В те незапамятные времена бытовала одна простая концепция, при которой все вычисления, связанные с графикой, выполнял отдельно взятый весьма конкретный и специализированный графический процессор. Соответственно, все вычисления, ориентированные на математические и косвенно связанные с графической подсистемой операции, выполнял процессор центральный, также известный нам как ЦПУ. С появлением дешевых IBM PC естественным образом изменились нужды потребителей. Большинству пользователей не требовался мощный, многофункциональный и многоцелевой процессор, так как вся графика тогдашних ПК упиралась в простые и по сути своей однотипные операции манипулирования двухмерной матрицей. Время прошло, и компания 3dfx одним ловким и, без сомнения, своевременным ходом вновь напомнила всем ничтоже сумняшеся о том, что мамкой учения является процесс повторения и что без выделенного GPU жизнь геймеров всего мира есть суть суета и регрессия. За форвардом 3dfx потянулись остальные производители, что в итоге привело к сегодняшней ситуации и шестидесяти с лишним миллионам на ядре GeForce 4.

Однако, как того и следовало ожидать, возвращение к концепции выделенной графической подсистемы вызвало законное подорожание всего компьютера в целом. При ценах порядка 300-400 долларов на качественную и современную видеокарту пользователь рано или поздно начинает задумываться о принципиальной необходимости покупки быстродействующего центрального процессора. Зачем тратить деньги на гигагерцовый ЦПУ, если можно купить, скажем, 700 МГц версию и остаток потратить на "третий гефорс"? Вопрос, не лишенный смысла. И, кстати, имеющий вполне достойный ответ. Как я уже сказал, технологии развиваются по спирали. И недалек тот день, когда производители вновь обратятся к идеологии централизованных вычислений. Уже сейчас в наличии разработчиков имеются продвинутые графические движки, утилизирующие исключительно ресурсы ЦПУ. Пример — игровая программа Beam Breakers от компании SIMILIS Software. Существующая на данный момент демоверсия наглядно демонстрирует возможности расширенного блока инструкций SSE2 и позволяет примерно представить, что нас ждет нас в обозримом будущем и какие фрукты могут теоретически произрастать на ниве софтовых движков. Не удивлюсь, если по прошествии нескольких лет

каждый пользователь получит в свое распоряжение выбор: потратиться ли на дорогостоящий графический акселератор либо разориться на мощный ЦПУ "все в одном". Не сомневаюсь, что выбор многих падет на последний вариант, что вновь возвращает нас к вопросу востребованности мегагерц и принципиальной интересности появления **Pentium 4 2,2 ГГц**.



Тесты производительности

Особых комментариев по результатам тестов у меня нет. Налицо превосходство пресловутых мегагерц, что наглядно демонстрируют сравнительные тесты с участием **AMD Athlon XP 1900+**. С другой стороны, преимущество **2,2**-гигагерцового **Pentium 4** над **1600** МГц **Athlon** (реальная частота ядра) оказалось не так уж велико, как ожидалось.

Тестовый стенд

Материнская плата:

* Intel D845BG (i845D)

* Asus A7V266 (VIA KT266)

Процессор:

* Intel Pentium 4 2,2 ГГц Northwood 512 Кб L2 кэш

* Intel Pentium 4 2,0 ГГц Northwood 512 Кб L2 кэш

* AMD Athlon XP 1900+

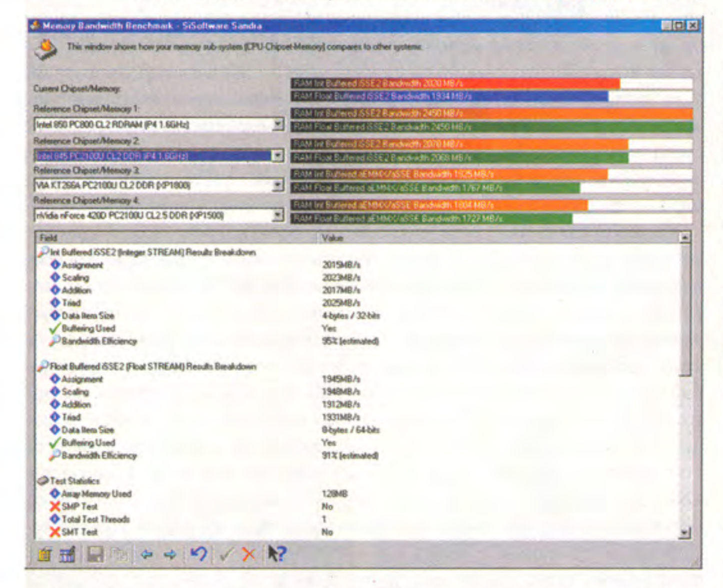
ОЗУ: Kingston DDR SDRAM 266 Мгц CL2,5

ПЗУ: Fujitsu MPG3204AH 20,49 Гб

Видео: Gainward GeForce 3

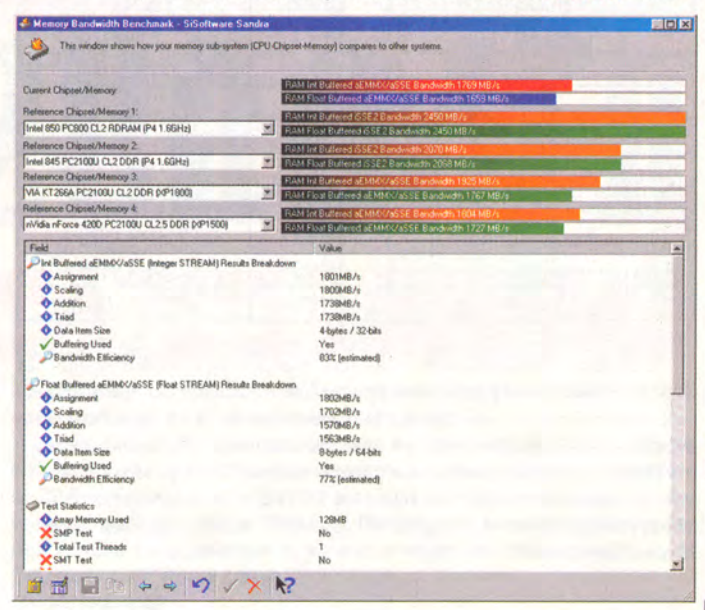
Программное обеспечение: **Massive Development Aquamark, MadOnion 3DMark 2001 SE, Quake III Sidrial, Croteam Serious Sam 2: The Second Encounter, SiSoft Sandra** и **Zheta GameZ DronezMark**.

SiSoft Sandra Memory Bandwidth Benchmark Pentium 4 2.2 ГГц



В качестве тестового стенда был использован новый набор логики **Intel 845D**. Несмотря на то, что качественные характеристики этого чипсета не имеют непосредственного отношения к теме сегодняшней статьи, мы решили замерить пропускную способность его подсистемы памяти. Результат на скриншоте. Синтетическая **SiSoft Sandra** признала нашу систему более медленной, нежели эталонная конфигурация на **P4 1,6 ГГц+i845D+PC2100 DDR**. Тем не менее, **i845** достаточно уверенно обошел **KT266A**, и, как видно из следующего скриншота, навешал люлей имеющемуся у нас **KT266** (**Asus A7V266**). В качестве недостижимого эталона представлен **i850** в паре с **PC800 RDRAM**.

SiSoft Sandra Memory Bandwidth Benchmark Athlon XP 1900+



Как и ожидалось, **KT266** пролетел. Определенно, дни этого чипсета сочтены. Думаю, месяца через два-три он будет полностью вытеснен старшим братом **KT266A**.

Massive Development Aquamark 2.3
(FSAA:none, Pixel Shaders:yes, Texture: 24 Mb)

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	**55,7**	**36,9**
Intel Pentium 4 2 ГГц	54,2	36,1
AMD Athlon XP 1900+	35,0	26,8

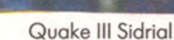
Отличный тест на выживание для всех современных процессоров и видеоускорителей. Разница между **P4 2,2 ГГц** и **P4 2 ГГц** еле заметна. **Athlon** курит в Отрадном...



Zheta GameZ DronezMark

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	**89,08**	**63,01**
Intel Pentium 4 2 ГГц	88,83	62,81
AMD Athlon XP 1900+	83,72	61,63

Картина практически полностью повторяется, за исключением того, что **Athlon** резко сократил разрыв в производительности и практически догнал **P4 2 ГГц**.



Quake III Sidrial

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	**148,9**	**108,9**
Intel Pentium 4 2 ГГц	144,6	106,8
AMD Athlon XP 1900+	133,1	92,7

Без изменений. Лидерство надежно держит процессор Pentium 4 2,2 ГГц. Для тех, кто в танке, добавлю, что Sidrial — это ломовой мод для Quake III. Возможно, самая красивая и кинематографичная модификация из всех мною виденных. Одно время была доступна для скачки на сайте NVIDIA как демонстрация возможностей современных ускорителей GeForce 3. Всем владельцам последних джифорсов на заметку.



Croteam Serious Sam 2: The Second Encounter (anisotropy 4, S3TC On, quality)

	640x480x16 bpp	1024x768x32 bpp
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	**94,1**	**51,7**
Intel Pentium 4 2 ГГц	90,6	50,5
AMD Athlon XP 1900+	88,3	49,1

Картина не меняется, так что без комментариев.

MadOnion 3DMark 2001 SE 1024x768x32 bpp

	Game 1 — Car Chase		Game 2 — Dragothic	
	High	Low	High	Low
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	**47,4**	**111,8**	**57,2**	**104,0**
Intel Pentium 4 2 ГГц	44,2	109,5	56,3	102,5
AMD Athlon XP 1900+	44,0	106,3	55,9	100,1

	Game 3 — Lobby		Game 4 — Nature
	High	Low	
Intel Pentium 4 2,2 ГГц	**57,8**	**119,7**	**36,2**
Intel Pentium 4 2 ГГц	56,1	116,3	35,6
AMD Athlon XP 1900+	51,5	107,3	27,8

Результаты идентичны.

Вывод

По результатам тестов можно сделать следующий единственный, но весьма глубокомысленный вывод. Мегагерцы нужны, мегагерцы любимы и востребованы. Pentium 4 2,2 ГГц — это не просто очень быстрый процессор, — это очередная веха на пути технологического прогресса. На сем и окончим.

Благодарности

Сердечно и всей душой благодарим компанию "СТАРТМАСТЕР" (*www.startmaster.ru*), предоставившую для тестирования все необходимое оборудование.

Традиционное спасибо компании Atlantic Computers (*www.atlantic.ru*) за видеоплату Gainward GeForce 3. ■





Антон a.k.a. NiTRO (NiTRO@vi-RUS.ru)

Ц€НА производительности

Новые наборы системной логики. Путь Jet

Сегодняшнее тестирование посвящено анатомии. Поговорим о плоти и крови современного компьютера – о чипсетах. В переводе на общеупотребимый русский слово "чипсет" означает набор микросхем/микрочипов (не путать с микродейлами), из которых собирается материнская плата. В повсеместной технической лексике также используется синоним "системная логика".

Статья не является сравнением в прямом смысле этого слова, так как сравнивать представленные в статье платформы не совсем правомерно. Разная архитектура, разные способы работы с оперативной памятью, разные подходы к построению системы. Скорее это выборочный обзор последних чипсето-процессорных веяний, навеянный личными соображениями автора и краткой аннотацией продукции компании JetWay. Тем не менее, считать данный материал практически неупотребимым не следует. Всякий любопытствующий читатель сможет найти в статье информацию о преимуществах и недостатках памяти DDR/SDRAM, узнать об относительной производительности Pentium 4 и AMD Athlon и раскрыть интригу о том, научилась ли наконец компания SiS делать приличные чипсеты.

Немного об объектах тестирования...

Для сравнения производительности и качества работы чипсетов KT266A, i845, SiS 645 нами были выбраны три системные платы производства JetWay. Продукция этой компании незаслуженно обойдена покупательским вниманием и повсеместно классифицируется как NONAME. Забегая вперед, отмечу, что этот устоявшийся стереотип давно пора опротестовать, так как в течение пяти лет присутствия на российском рынке компании JetWay удалось не только значительно улучшить стабильность своих системных плат, но и сохранить при этом их низкую стоимость.

Все материнские платы попали к нам в Retail-комплектации. Внутрь каждой коробки вложено руководство пользователя (на английском языке), CD с драйверами, пакетик с шлейфом ATA66/100 и кабелем для подключения дисковода. Стоит отметить, что кабель ATA66/100 имеет на своих разъемах пластиковые ручки, с помощью которых его легко вынимать из разъема на материнской плате.

На компакт-диске находятся драйвера, необходимые для работы платы, антивирусный пакет PC-Cillin 2000, несколько утилит для работы с BIOS (WinFlash, MagicBIOS и др.), а также рекламируемая на коробке и плате Recovery Genius — программа, динамически резервирующая на жестком диске копии загрузочных секторов.

В качестве дополнительно обобщающе-технического наблюдения добавим, что на каждой плате применен трехфазный стабилизатор напряжения, подаваемого на процессор, что способствует повышению общей стабильности системы. В его составе используется 9 стабилизирующих конденсаторов по 1500 мкФ и 4 по 2200 мкФ.

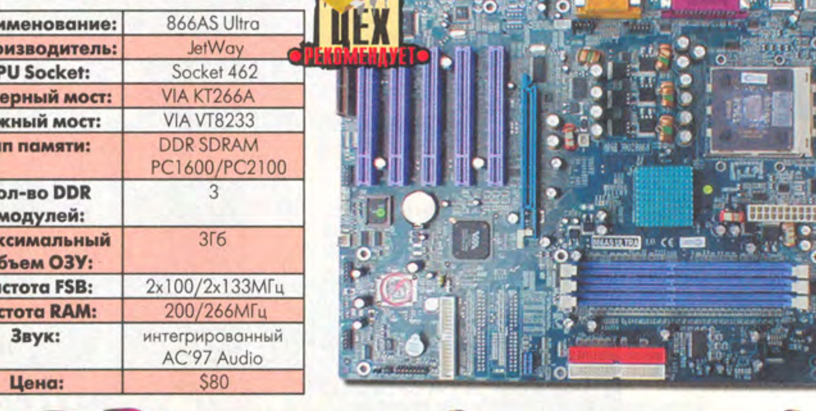
Для справки

Северный мост – термин, принятый среди изготовителей чипсетов материнских плат. Обозначает системный контроллер, в который входит контроллер системной шины, шин AGP и PCI, памяти и кэш-памяти (для наборов под первый Pentium). Как правило, это одна микросхема, и именно по ней называется весь набор.

Южный мост – обозначение периферийного контроллера в чипсете материнской платы. Включает в себя контроллеры EIDE, клавиатуры, моста PCI-to-PCI, последовательных/параллельных портов, шины USB и др.

JetWay 866AS Ultra

Наименование:	866AS Ultra
Производитель:	JetWay
CPU Socket:	Socket 462
Северный мост:	VIA KT266A
Южный мост:	VIA VT8233
Тип памяти:	DDR SDRAM PC1600/PC2100
Кол-во DDR модулей:	3
Максимальный объем ОЗУ:	3Гб
Частота FSB:	2x100/2x133МГц
Частота RAM:	200/266МГц
Звук:	интегрированный AC'97 Audio
Цена:	$80



Плата выполнена на текстолите симпатичного синего цвета. Слоты памяти PCI и AGP окрашены в оттенки фиолетового. Стильная материнская плата, что, вероятно, привлечет потенциального эстетствующего покупателя.

Касательно технических параметров. Тут инженеры из JetWay тоже не ударили лицом в грязь: удобная разводка, качественное исполнение и т.д. Из недостатков можно отметить дефицит свободного пространства вокруг процессорного сокета. Вследствие этой недоработки возможны проблемы при установке некоторых моделей кулеров (имеются в виду современные системы охлаждения, как правило, оснащаемые массивными радиаторами). При внимательном осмотре платы на AGP-слоте обнаружилась удобная защелка, предохраняющая видеокарту от выпадения из разъема.

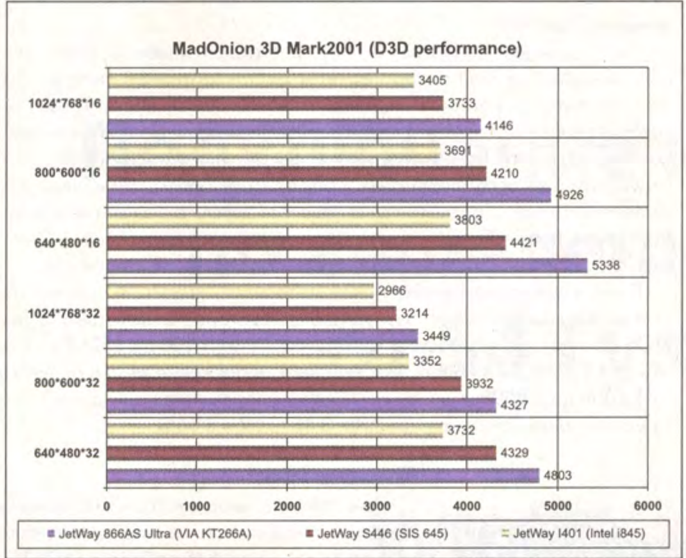
Имеется необходимый минимум переключателей: для очистки CMOS, выбора коэффициента умножения процессора, частоты FSB и т.п. Остальные настройки (а их большинство) расположены в BIOS.

Здесь будет уместно отметить, что 866AS Ultra имеет неплохие возможности по разгону. Джампером на плате можно установить базовую частоту системной шины — 100 или 133МГц. При установке переключателя на 100МГц в BIOS появляется возможность менять частоту системной шины от 100 до 132МГц с шагом в 1МГц. При изменении базовой FSB на 133МГц диапазон доступных частот варьируется от 133 до 200МГц. Имеется возможность гибкой подстройки напряжения ядра ЦПУ — от 1.625В до 1.850В с шагом в 0.025В. Напряжение AGP может принимать значения 1,5В или 3,3В.

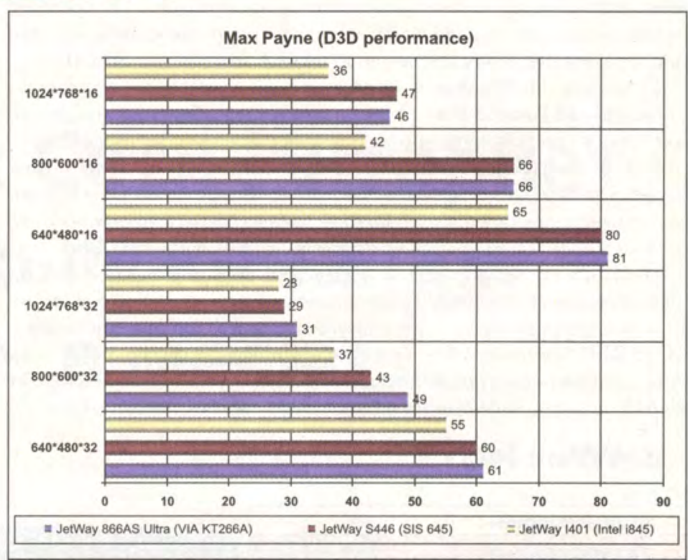
Для тех, кто не прочь выжать из своей системы максимум и при этом не желает платить серьезные деньги за брэнд, JetWay 866AS может стать отличным выбором. Несмотря на средние (см. диаграммы) скоростные характеристики в номинальных режимах, плата является отличным инструментом для оверклокинга и, как следствие, гарантирует запас "бесплатной" производительности. Надежность 866AS не вызвала никаких нареканий. В течение всех тестов не произошло ни единого зависания или сбоя. Операционная система инсталлировалась с первого раза и проработала без выключения питания в течение семи дней.

Чипсет KT266A

Набор системной логики VIA KT266A состоит из двух микросхем — северного моста



▲ **3DMark2001 — тест, реально нагружающий все подсистемы вашего компьютера. Здесь неоспоримым лидером является 866AS — т.е. чипсет VIA KT266A. Второе место твердо занял SIS645. Позади всех идет "кастрированный" интеловский чипсет i845, как и предполагалось, — сказалась тормознутая SDRAM-память.**



▲ **Взглянем на производительность чипсетов в Max Payne. На высоких разрешениях в 16-битном цвете производительность у SiS 645 и VIA KT266A практически одинакова. В данном случае, скорее всего, виновата медленная VRAM; но на низких разрешениях лидер очевиден!**

KT266A и южного моста VT8233.

Для затравки — небольшой экскурс в историю. По некой неофициальной традиции все чипсеты, выпускаемые под маркой VIA, живут по несколько раз. Потусовавшись какое-то время на рынке, свежеиспеченный чипсет возвращается в недра VIA, где его модифицируют, исправляют найденные недочеты, добавляют к имени пару-тройку символов и вновь выбрасывают на рынок. К примеру, из нетороплевого Apollo Pro в свое время был слеплен шустрый Apollo Pro133, который, в свою очередь и по прошествии некоторого времени, сменился прогрессивным Apollo Pro133A.

После KT133 появился KT133A, а за KT266 вышел KT266A. Производительность последнего еще с момента анонса стала поводом жарких обсуждений и оптимистичных прогнозов. И это неудивительно, так как по результатам независимых тестов VIA KT266A имел все шансы стать самым быстрым DDR-чипсетом в индустрии.

На всякий случай хочу напомнить, чем же, собственно, отличается новый KT266A от своего предшественника — просто KT266. В первую очередь, KT266A рассчитан на процессоры с 133 (266) МГц системной шиной. Как следствие, в KT266A введена поддержка DDR266. Кроме того, были улучшены тайминги, что привело к более быстрой передаче данных между синхронизированными FSB и шиной памяти.

JetWay S446

Особенностью данной платы является поддержка DDR333 памяти, работающей на удвоенной 166-мегагерцовой частоте (333МГц). Как этот факт отражается на результатах тестов, вы можете посмотреть на последних трех диаграммах. Мы специально выделили тестирование DDR333 в отдельный блок, оставив в качестве оппонентов конфигурации на i845+SDRAM и SiS 645+DDR266. В качестве бенчмарков была задействована не участвовавшая ранее SiSoft Sandra, показательно синтетический 3D Mark 2001 и традиционно неизменный Quake III. Выбор конфигураций и программ определялся предыдущим опытом тестирования, с целью продемонстрировать преимущества новой высокоскоростной памяти.

Перейдем к техническим характеристикам. Так же как и 866AS Ultra, модель S446 содержит в себе массу возможностей для разгона системы. Частота системной шины может принимать значения от 100 до 200МГц, а если учесть, что в архитектуре Pentium 4 частота FSB увеличивается в четыре раза, то этого диапазона хватает более чем за глаза. Имеется возможность корректировать напряжение, подаваемое на ядро центрального процессора, модули памяти и AGP-шину. Кстати, на всех платах производства JetWay во время инициализации BIOS можно наблюдать своеобразный "системный мониторинг нового поколения". Инженеры JetWay сочли своей обязанностью проинформировать нас о состоянии всей системы — температура, напряжение и скорость вращения кулера. Безусловно, такой оригинальный подход может значительно облегчить жизнь начинающим оверклокерам, вовремя предупредив о возможности остановки вентилятора или перегреве процессора.

Чипсет SiS 645

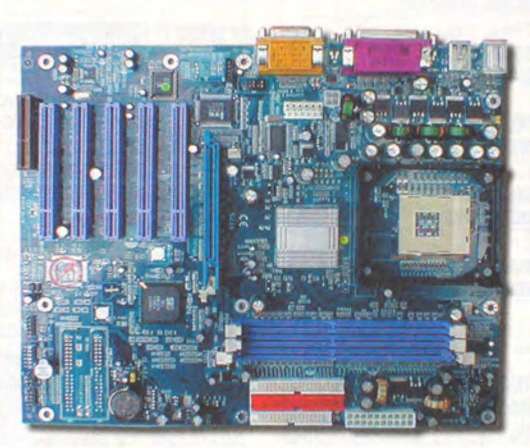
Фирма Silicon Integrated Systems (SiS) в недавнем прошлом была известна как производитель дешевых и тормозных интегрированных чипсетов. Большинство плат на основе SiS-чипсетов были ориентированы на нетребовательного офисного пользова-

Для справки

Если слово "тайминги" в предыдущем предложении вызвало затруднение, то специально для вас, уважаемый читатель, маленький инлайновый васистдас. Попытаюсь объяснить на пальцах. Словосочетание "улучшение таймингов чипсета" полностью идентично словосочетанию "уменьшение времени задержек при передаче данных". Если еще проще — то это фичка, которая способствует увеличению пропускной способности устройства.

Дополнительно отметим, что новая схема синхронизации в KT266A также немало способствует уменьшению времени задержек, т.к. работающая на 266МГц DDR-память более не обязана дожидаться данных от тормознутой 200-мегагерцовой шины.

Наименование:	S446
Производитель:	JetWay
CPU Socket:	mPGA Socket 478
Северный мост:	SiS 645
Южный мост:	SiS 961
Тип памяти:	DDR200/266/333 SDRAM
Кол-во DDR модулей:	3 DDR200/266 и 2 DDR333
Максимальный объем ОЗУ:	3Гб
Частота FSB:	4x100МГц
Частота RAM:	200/266/333МГц
Звук:	интегрированный AC'97 Audio
Цена:	$95



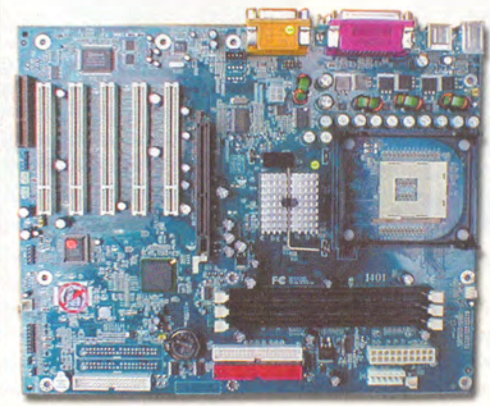
теля и для геймеров никакого интереса не представляли. Но прогресс не стоит на месте, и компания SiS показала, на что действительно способны ее инженеры, когда взялась за разработку чипсета SiS 645.

Процессор Intel Pentium 4 использует шину с учетверенным потоком данных (Quad Pumped Bus), благодаря чему способен получить реальный прирост производительности при использовании быстродействующей памяти типа RAMBUS или DDR SDRAM. SiS удалось одной из первых получить лицензию на эту шину, быстро начать разработки и в итоге оперативно выпустить набор SIS645 — один из самых современных, недорогих и производительных чипсетов для ЦПУ P4 и памяти DDR.

Несмотря на то, что цены на SDRAM растут и практически сравнялись со стоимостью RAMBUS (если ранее разница исчислялась в сотнях долларах, то сейчас речь идет о десяти-двадцати), будущее, несомненно, за DDR. Компания SiS в числе первых предложила решение с поддержкой памяти следующего поколения DDR333, и в этом свете чипсет SiS 645 стал претендентом на звание самой перспективной покупки.

JetWay i401

Наименование:	i401
Производитель:	JetWay
CPU Socket:	mPGA Socket 478
Северный мост:	Intel 845
Южный мост:	Intel 82801BA
Тип памяти:	SDRAM PC100/133
Кол-во SDR модулей:	3
Максимальный объем ОЗУ:	3Гб
Частота FSB:	4x100МГц
Частота RAM:	100/133МГц
Звук:	интегрированный AC'97 Audio
Цена:	$110



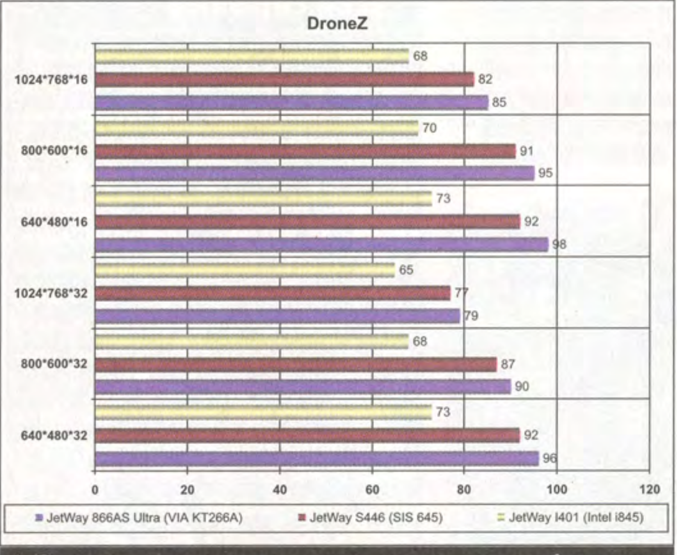
Компания "Интел" вложила столько сил и рекламы в чипсет i845, что обойти его своим вниманием было бы с нашей стороны по меньшей мере невежливо. Плата, как и положено, поддерживает процессоры Socket 478 Pentium 4 и оборудована 3-мя слотами памяти SDRAM. На северном мосту чипсета установлен здоровенный алюминиевый радиатор с высоченными ребрами. На сегодняшний день существует множество чипсетов, в состав которых входит довольно мощный северный мост, выделяющий много тепла при максимальной нагрузке. Активное охлаждение (радиатор + кулер) не всегда является приемлемым. Так, для создания хорошего кулера требуется грамотный и профессиональный подход со стороны инженеров и дизайнеров; кроме того, увеличивается количество деталей и, как следствие, значительно повышается себестоимость материнской платы. Высокий алюминиевый радиатор —совсем другое дело: дешево и практично. Внушительный размер радиатора и высокая теплопроводность алюминия порой охлаждают чип лучше, чем активная связка кулер + маленький радиатор.

Расположение элементов на плате достаточно удобное. Единственным минусом, на наш взгляд, является местонахождение квадратного разъема питания, который нашел себе место в центре платы. Такая дислокация теоретически может вызвать затруднения при монтаже в системные блоки, выпущенные для первых версий процессора Pentium 4 и имеющие короткие провода питания. Кроме того, в маленьком и неуютном системном блоке провода питания переплетаются, тем самым мешая добраться до платы. Расположив все три разъема питания рядом и желательно на краю платы, описанную проблему можно легко избежать.

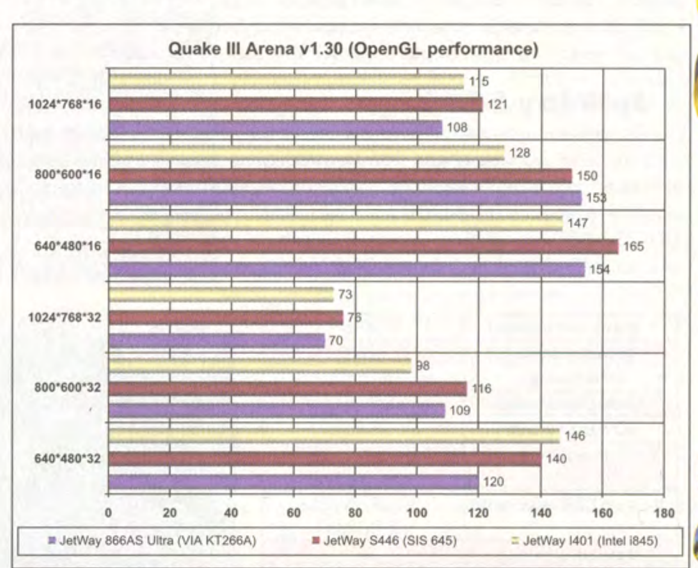
Как и все рассмотренные ранее материнки, модель i401 имеет неплохие возможности для "мануального" разгона. С помощью опций BIOS можно изменять частоту системной шины от 100 до 132МГц с шагом в 1МГц. Также в нашей власти менять напряжение ядра в пределах от 1.600В до 1.850В с шагом в 0.025В; а напряжение на модулях памяти может принимать значения 3.30, 3.45, 3.52 и 3.66 В.

Чипсет i845

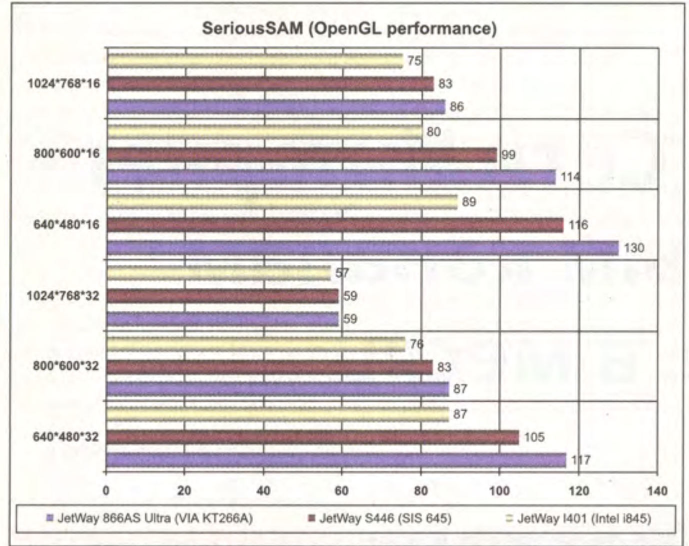
Речь пойдет о, вероятно, самом спорном и неоднозначном чипсете от Intel. Суть и завязка интриги в том, что i845 работает с SDRAM-памятью. Данный, на первый взгляд невинный, факт, тем не менее, вызывает жуткие споры среди опытных железячников. Имеется три в разной степени поддерживаемых общественностью мнения. Первое заключается в Гамлетовском отрицании — мол, "Чур меня! Чур! Сгинь, нечистая! Охальники! P4 с SDRAM скрестить!". Второе, чугунно оптимистичное мнение указывает на безусловную дороговизну связки P4+i850+RDRAM, противопоставляя ей демпинговые (все относительно) цены на i845+SDRAM. Третье мнение представляет собой медную середину и по основным параметрам соглашается с первыми двумя. Действительно, системы на RAMBUS стоят дорого, и i845 действительно тормозит. Однако утверждение о том, что i845 сейчас является самым экономичным решением для платформы P4, в корне неверно. Материнские платы на этом чипсете стоят достаточно дорого, болтаясь в ценовом диапазоне $99-$135. За те же деньги вполне реально купить плату на SiS 645 или i845D (версия i845, поддерживающая память DDR). Последний, даже при самом неудачном раскладе, в скором времени просто вынужден будет вытеснить i845. Единственное "за", говорящее в пользу i845, — это относительная дешевизна SDRAM-памяти. Относительная потому, что на данный момент она постоянно растет и пока отличается от DDR всего на $7-$9. Думаю, что очевидная идея снижения цен на набор i845



▲ Останавливаться на этом тесте, думаю, нет необходимости, он лишь дополняет общую картину.



▲ Quake III Arena — классика, пропустить которую нельзя, тем более что полученные результаты заставляют кое о чем задуматься. В Ку3 пальму первенства завоевал SiS 645, а KT266A с трудом обогнал i845! Во что уперлась в данном случае производительность KT266A, остается для нас загадкой.



▲ "Серьезный Сэм" расставил все на свои места и, как говорится, восстановил статус-кво. SiS'овцы сделали безусловно отличный чипсет при достойной цене. Не стоит забывать, что P4 при аналогичной частоте немного уступает AMD Athlon, это, очевидно, повлияло на результаты тестов. VIA KT266A удержал пальму первенства в нелегкой схватке. i845 в глубоком обмороке.

в скором времени посетит умы маркетинговых специалистов Intel (а может, уже посетила), и стоимость плат на его основе опустится до разумных и лояльных покупательскому кошельку 80 долларов.

От себя добавлю, что я лично и "Железный цех" в общем являемся ярыми адептами третьей точки зрения. Буквально уже в следующем номере вы сможете прочесть материал, посвященный набору логики i845D и его преимуществам/недостаткам относительно "обычного" i845.

Структурно чипсет очень похож на серию i8xx (i810, i820, i815) — фирменная Intel Hub Architecture с пропускной способностью 266 MBps, южный мост ICH2, одинаковый практически для всех современных чипсетов Intel, и северный, поддерживающий до 3Гб памяти. Для low-end чипсета — более чем бодрые характеристики.

Существенным минусом i845 является вынужденная асинхронность шин FSB и памяти. Если объяснять на пальцах, то это означает, что скорость и пропускная способность памяти SDRAM является бутылочным горлышком, в котором легко может застрять средних размеров приложение. В данном случае это, как говорится, неизлечимо — единственной частотой FSB для Pentium 4 пока что является 400МГц.

Конфигурации

При оценке производительности использовалось следующее оборудование:

Процессоры:
- Intel Pentium 4 1400MHz
- AMD Athlon 1400MHz

Материнские платы:
- JetWay 866AS Ultra чипсет VIA KT266A
- JetWay S446 чипсет SiS 645
- JetWay i401 чипсет i845

Память:
- Microstar 256Mb PC133 CL3 SDRAM
- Microstar 256Mb DDR SDRAM
- 256Mb DDR333 DDR SDRAM

Видеокарта:
- ASUS v7100 PRO 32Mb GeForce2 MX400 (255/255)

Жесткий диск:
- IBM Deskstar 75GXP 45Gb 7200rpm Ultra ATA/100

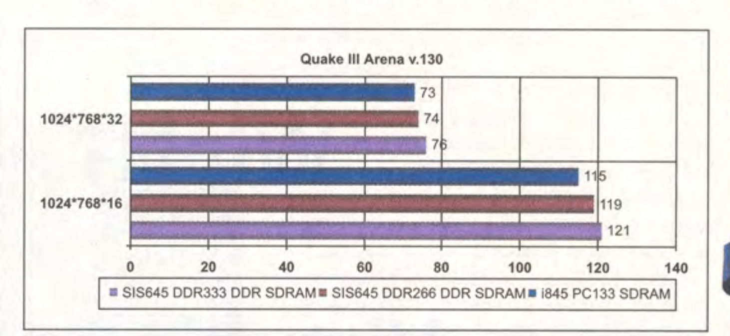
Программное обеспечение:
- Windows 98SE final release
- NVIDIA Detonator v.21.83
- DirectX 8.1
- MadOnion 3D Mark2001 (D3D performance); T&L; antialiasing отключен
- Quake III Arena v1.30
- Dronez v1.01
- Max Payne v1.02
- Serious Sam: First Encounter

На тестовых программах компьютер прогонялся несколько раз, затем результаты усреднялись.

Необходимо также добавить, что все испытуемые платы укомплектованы AC'97 звуковым кодеком. Для своей работы он использует ресурсы центрального процессора (пусть немного, но все же), и потому для чистоты эксперимента аудиовозможности всех плат были отключены через BIOS.

Тесты памяти DDR333

Факты говорят сами за себя. Результаты тестов 3DMark 2001 свидетельствуют о том, что в идеале игровые приложения способны продуктивно утилизировать пропускную способность памяти DDR333. Если нынешние эталоны, такие как Quake III, неспособны извлечь из нее реальной пользы (см. диаграммы), то, возможно, будущие хиты — Doom III и Unreal II — эту ситуацию исправят. Тесты SiSoft Sandra наглядно демон-



Термины и обозначения

BIOS (Basic Input/Output System) — Основная Система Ввода/Вывода. Программное обеспечение низкого уровня, записанное в энергонезависимой памяти и определяющее действия, которые компьютер может выполнить без содействия операционной системы. BIOS содержит весь код, необходимый для управления клавиатурой, экраном, дисководами, последовательной связью и другими функциями.

CMOS — память, используемая для хранения параметров, необходимых для загрузки компьютера. Эти параметры хранят информацию о типе дисководов, количестве памяти, а также время и календарную дату.

DRAM (Dynamic Random Access Memory) — динамическая память прямого доступа.

SDRAM (Synchronous DRAM) — синхронная DRAM-память.

RDRAM (Rambus DRAM) — новый вид памяти, разработанный компанией Rambus. Этот тип памяти поддерживается фирмой Intel и используется в паре с чипсетом i850. Имеет высокую пропускную способность. Фирма Rambus не занимается изготовлением памяти, а только продает лицензии на ее производство.

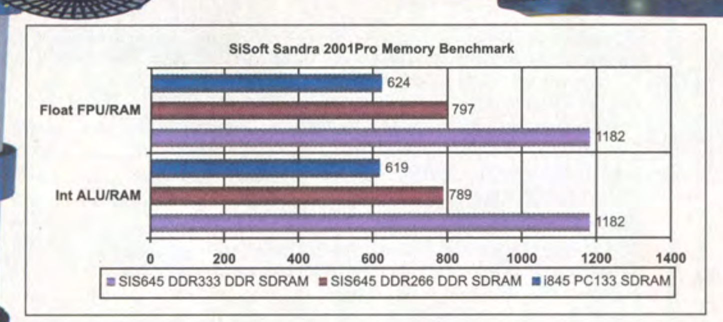
AGP (Advanced Graphic Port) — специализированный графический слот. Также под термином AGP может пониматься технология, позволяющая графическому чипу получить прямой доступ к системной памяти.

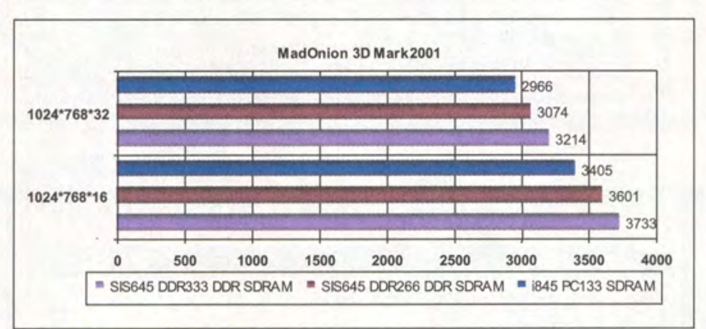
DDR SDRAM (Double Data Rate Synchronous Dynamic Random Access Memory) — динамическая синхронная память произвольного доступа с удвоенной скоростью обмена данными.

FSB (Front Side Bus) — внешняя (системная) шина, связывающая центральный процессор с чипсетом (в частности, с северным мостом) на материнской плате.

SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) — синхронная динамическая память произвольного доступа.

"Васистдас" — от немецкого "Was ist das?". На русский не переводится.





стрируют теоретическую мощь DDR333 и намекают на вероятную применимость новой памяти уже сейчас в офисных или content-creation (PhotoShop, CorelDraw, Dream Weaver) приложениях. Что ясно определенно — так это то, что SDRAM-у в этом сравнении ничего не светит.

Существует несколько версий чипсета SIS645 с разными степингами: A0, A1, A2. Как оказалось, последние версии чипа (степинг A2) лучше работают с 333-мегагерцовой DDR, нежели его предшественники. В наших тестах материнская плата со степингом A0 не продемонстрировала абсолютно никакой разницы по сравнению с DDR266 в тестах Quake III, тогда как A2 дал отрыв в 3-5 фэпэс. Чтобы определить, какой степинг у вашей системной платы, нужно посмотреть маркировку на микросхеме северного моста.

Подведем итоги

Платы производства JetWay показали себя с наилучшей стороны: хорошая производительность, высокая надежность и, конечно же, низкая цена. JetWay 866AS Ultra отличилась необыкновенным дизайном, что в сочетании с неплохой производительностью делает ее весьма интересным решением для Socket A платформы. "Железный цех" журнала "Игромания" рекомендует JetWay 866AS Ultra. Модель S446 на SiS 645 также показала себя с лучшей стороны и честно заслужила звание "Дешево, сердито и про Pentium 4". Если слово "апгрейд" для вас не пустой звук и вам нужен пока не применимый (память DDR333 пока не появилась в продаже) запас производительности, то эта материнка для вас.

Про i845 мы задумчиво промолчим, так как время выносить однозначный приговор этому чипсету еще не пришло. Пока не рекомендуем.



За предоставленные материнские платы благодарим фирму "Атлантик Компьютерс" — официального дистрибьютора компании JetWay (www.jetway.ru) на российском рынке. www.atlantic.ru

Земной поклон сайту iXBT (www.ixbt.ru), предоставившему на тесты дефицитную память DDR333. ■

Дядя Федор
fedor@igromania.ru



Разумный компьютер за разумные деньги

ОСНОВНОЕ событие на повестке — это очередной эксперимент в разделе "Минимальная конфигурация". На этот раз извращенные умы нашей компьютерной лаборатории собрали и оттестили полноценную конфигурацию стоимостью всего 370 долларов. Полностью рабочий компьютер, в чью стоимость не внесен, быть может, только коврик от мышки. Обошлись без б/у комплектующих и китайского ширпотреба с Митинского рынка. Все железо куплено с полугодовой и годовой гарантией, укомплектовано мануалами и подтверждено документами. Тестирование проводили на Quake II/III, Wizardry VII/VIII, Etherlords, MS Office 2000, Delphi 5, Adobe Photoshop и MS Windows 98SE/2000. Все параметры замеряли субъективно — то есть по собственным ощущениям и критерию быстро/медленно. По итогам были сделаны следующие выводы.

- Машинка не для игр. В Quake II с минимальными настройками играть еще можно, но Quake III сразу умирает, виснет и тормозит безбожно. Etherlords бегали относительно бодро — по той лишь причине, что жанр пошаговый. При попытке отобразить красивые спелловые спецэффекты компьютер затыкался, и если бы мог, то, наверное, пыхтел бы от натуги.
- Wizardry VII, как ему и полагается, запупырялся с немеряной силой и никаких неприятностей нам не доставил, еще раз на примере доказав скоростные преимущества 2D над 3D. Wizardry VIII осилил только первый уровень. При переходе к "верхнему монастырю" игра стала чудовищно тормозить, и "вонючие крысы" делали свой ход в течение целых тридцати трех минут.
- Office 2000 работал как родной — т.е. быстро и эффективно. Глюков не продемонстрировал.
- Delphi грузился долго, но процесс компиляции выполнил весьма проворно. При попытке запуска "хитрой", вещающей компьютер программы среагировал на Ctrl+Alt+Del, выгрузившись из памяти без лишних пререканий.
- Photoshop держался до первого 100 Мб bmp-файла, после загрузки которого тут же слег, отказался от сотрудничества и, зависнув, потянул за собой всю операционку. Пришлось жать Reset.
- В целом работа с операционкой Win98SE проходила напряженно. Комп периодически подвисал и при каждом удобном случае глючил. После установки Win2000 ситуация немного выправилась — система перестала "задумываться" и работала практически без ошибок. Субъективно нам показалось, что скорость загрузки и надежность функционирования программ под Win2000 несколько выше, чем под Win98. Компьютер удачно проработал четверо суток без перезагрузки.

Финальный, вытекающий из всего перечисленного вывод: данная конфигурация является исключительно офисной. Для современных игр подходит едва и практически не имеет перспектив апгрейда. Встроенная графика и звук работают медленно и при этом загружают без того перегруженный центральный процессор, что производительности также никак не способствует. Стабильность работы под Win98SE оставляет желать много лучшего. Office 2000,

Windows 2000 и Delphi 5 ситуацию исправляют, но все равно функционируют довольно неторопливо. Покупать этот компьютер могу рекомендовать только для работы.

Из остальных перемен подчеркну миграцию категории "Дешево и сердито" на материнки производства JetWay. Продукция этой компании успела хорошо себя зарекомендовать в недрах нашей лаборатории, и, немного поразмыслив, мы решили таким образом донести этот факт до читателей. Читайте в этом номере статью "Цена производительности".

Опять немного подросла в цене DDR память, и совсем неожиданно вздорожали Celeron. Pentium 4 на подъеме и в среднем по Москве упали на 5-10 у.е. В категории "Тебя я видел во сне" появилась CD-R/RW/DVD+RW чудо-машинка HP DVD 100i, о которой подробнее в статье "Универсальный солдат" в подрубрике "Экзотика". ■

"Минимальная конфигурация"

Категория дешевле некуда

На процессоре Intel Pentium-4

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Elpina BXpro M766 (Slot1/Socket370, i810, SVGA, 3D-Sound, ATA66, AT)	33
Процессор: Intel Celeron 433 PPGA	28
Вентилятор: (Socket 370+Socket 7) универсал N5	1,5
ОЗУ: SDRAM NONAME 128 Mb (PC133)	32
ПЗУ: 20,4 Gb Samsung SV2002H UDMA100	68
Видеоплата: встроенная	---
Дисковод 1: CD-ROM 48x Delta OEM	24
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: AT MiniTower Case 828ec	18
Монитор: 15" Samtron 56E (0.24, 50-120Hz, 1024x768-80Hz)	139
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/ 2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	364,74

"Дешево и сердито"

Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Jetway 663AS Ultra (KT133A, 266, U100, Sound, ATX)	75
Процессор: AMD DURON 800MHz (200 MHz, Socket A)	43
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	35
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	92
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce 2 Pro	68
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	27
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	34
Итого:	387,5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Epox EP-3PTA (Socket370), i815EP, AGP, Audio ATX	74
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, BOX)	68
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	35
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	92
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce 2 Pro	68
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	27
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	34
Итого:	408

"Смерть тормозам"

Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-7VJDA (SocketA, VIA KT266A, ATA100, AGP, Audio, ATX)	85
Процессор: AMD ATHLON 1133 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	91
Вентилятор: Thermaltake Volcano 6 Cu+ (A1175) (Socket A/Socket370, 7000rpm)	11
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100, 266MHz, CL2.5)	80
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	85
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out	89
Дисковод 1: CD-RW Sony 16x/10x/40x CRX168BRP (IDE)	82
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	50
Итого:	583

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9BJA <Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX>	100
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	123
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	10
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	67
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	85
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out	89
Дисковод 1: CD-RW Sony 16x/10x/40x CRX168BRP (IDE)	82
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w	50
Итого:	616

"Тебя я видел во сне"

Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7V266-E RAID (Socket A, VIA KT266A, DDR, ATA100, ATX)	163
Процессор: AMD ATHLON XP 2000+ (266MHz, Socket A)	270
Вентилятор: Thermaltake Volcano 7 (A1124) (Socket A/ Socket370)	17
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM WINBOND (PC2700, 333MHz, CL2.5)	176
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	272
Видеоплата:64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	364
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP DVD 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	226
Итого:	2271

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-II-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	184
Процессор: Pentium-4 2200E (512k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 478)	542
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400Mhz)	164
ПЗУ: 120 GB IBM IC35L120AVVA07-0 (ATA100, 7200rpm)	272
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	364
Дисковод 1: CD-RW/DVD+RW HP DVD 100i IDE	625
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03, 300w	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	226
Итого:	2492







24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала www.igromania.ru

Я купил себе CD-Writer. Старшие друзья сказали, что с его помощью можно жечь диски. Когда приехали пожарные, все диски уже сгорели. Что я сделал не так?
P.S. А еще мне сказали, что с помощью моего нового CD-Writer можно раскручивать любые диски. Но от "Жигулей" не влазят...

Молодца твои старшие друзья. Все правильно сказали. Действительно, можно. Еще с помощью CD-RW можно жечь спички, зажигалки, рукописи и даже костры. Судя по тому, что пожарники успели уже на пепелище, — твой привод жжет диски с большой скоростью. Это просто супер. Отправляясь в поход или на дачу — всегда бери с собой свой CD-Writer. Вдруг понадобится разжечь костер или разогреть бутерброды?

Не забывай о том, что плох тот тинейджер, что не мечтает стать Децлом. С помощью своего волшебного Writer'а ты можешь зажечь такую интересную штуку, как "любовная страсть". Самые симпатичные и привлекательные девчонки в твоем детсаду должны быть просто без ума от такого "зажигательного" парня. В дополнение ко всему прочему и при наличии минимальной фантазии выражение "зажигать на дискотеке" приобретает какой-то новый, оригинальный и весьма привлекательный смысл.

Насчет дисков от "Жигулей" ничего конкретного сказать не могу. Попробуй от "Камаза".

Учительница в школе сказала, что у меня плохая память, и поставила двойку. Но она врет! У меня 512 мегов DDR стоит сейчас. Чего мне ей ответить, ув. Горячев?

Да, я сталкивался с такими симптомами. Дело, скорее всего, в том, что ее мозги не совместимы с твоей памятью. Если это так, попробуй предложить ей сменить мозги. Если не поможет — меняй учительницу. Но дело может быть и в том, что на ее мозгах вертится какая-то старая мозговая операционка, например DOS. А DOS, как известно, не может воспользоваться памятью, большей, чем 640 кб. Учительница, закладывая в твою память знания, получила ошибку мозговой системы и подумала, что у тебя жалкие 640 кб. Надо срочно это исправлять! Сначала надо сменить ей мозговую систему. Соответственно, существуют три основных мозговых системы, зависящих от комплекции училок: FAT 16, FAT 32 и FAT 64 (в секретных совместных подвалах IBM и Microsoft разрабатывается новая мозгсистема FAT 128, для учительниц в особо крупных размерах). Если училка размером с добрый славянский шкаф, ей стоит вешать FAT 64, а если худая как спичка, то смело ставь FAT 16. Если учительница будет сопротивляться, скажи ей, что в противном случае ее операционная система не выдержит конфликта поколений и она может запросто "слететь в трубу". Обычно такие угрозы помогают. Если мозговая система не ставится на ее сверхустаревшую операционку — придется делать глобальное обновление мозгов посредством прямого форматирования и вешать заново мозгсистему и операционку. Форматировать мозги лучше всего специальными молотками, которые используют для рихтовки автомобильных кузовов. Их профиль идеально совпадает с формой извилин недалеких учительниц. После форматирования нужно повесить мозговую систему (см. выше) и новую операционку. Тут не прогадай — сразу ставь ей что-нибудь продвинутое, например Linux. Если по ошибке зальешь Windows, учительницу будет долго колбасить, пока она не выдаст general mindprotection fault и не заглохнет навеки.

Дети, аккуратно обращайтесь со своими учительницами — помните, что после вас ими будут пользоваться другие.

Две недели назад у меня вдруг стал дрожать курсор мыши. Через пару дней он сам как бы срывался с места и летал туда-сюда по экрану, однако если я активно водил мышью в другую сторону, курсор постепенно упокаивался. Еще через неделю вдруг стал выдвигаться и вдвигаться лоток CD-ROM, распечатываться какие-то странные файлы, самопроизвольно меняться картинка на рабочем столе. Сейчас у меня уже летают по экрану меню и кнопки. Я их пытаюсь ловить, но они постоянно ускользают. Просто не знаю, что делать! Я уж подумал, что в моем компьютере поселился Дьявол. Помогите! Вы — моя единственная надежда.

Что ж, похоже, в твоем компьютере действительно кое-кто поселился. Не "дьявол", конечно, а кое-кто похуже. Одни называют Его электронным болванчиком, другие — артефактным идиотом, но в научных кругах Он более всего известен под аббревиатурой AI — Artificial Intelligence. Искусственный Интеллект то есть.

Говоря проще — ты "попал". Сия зараза почище любого (даже самого крутого) вируса. Потому что Он таки умеет мыслить. Почти как человек, но с исключительным, присущим только кремниевым мозгам педантичным психозом, что собственно и делает Его особенно опасным. В конечном счете, в опасности не только твой компьютер, но и ты сам! Ведь ИИ может загипнотизировать, сподвигнуть на совершение каких-нибудь безумных, нетипичных для тебя поступков или даже инициировать суицидальный процесс (экран мигнет пару раз, мозг зафиксирует сигнал на самоуничтожение, и финита ля...). Так что с этой напастью надо срочно бороться.

Во-первых, забудь о спасении информации — подумай о спасении души. Не делай никаких резервных копий на дискетах, потому что ИИ поселится и на них. Даже когда от него останется один бит, он все равно будет смертельно опасен. Срочно форматируй жесткий диск, причем на низком уровне и несколько раз. Обнуляй CMOS и выпаивай микросхему Биоса — в иной жизни она тебе не понадобится. Беги по всем соседям и знакомым и собирай магниты. Потом цепляй их все на корпус — ибо ИИ боится магнитов больше, чем вампир чеснока. Обильно поливай системный блок водой. И не обязательно святой — подойдет обычная, водопроводная. Внимание! Все это должно производиться при включенном компьютере и загруженной операционке! Пусть по микросхемам пробегают молнии, пусть блок питания дымится, как вулканы на Курилах, пусть конденсаторы взрываются так, что соседи начинают готовиться к третьей мировой, — не обращай на это внимания. Это все издержки производства. А главная цель — изгнание враждебного ИИ — должна быть достигнута любой ценой. После того, как кинескоп монитора разлетится на мелкие кусочки, а системный блок почернеет и покорежится, можешь смело выкидывать компьютер на помойку и идти покупать новый с чувством выполненного долга — ибо обряд экзорцизма закончился полным успехом, и ты таки изгнал Искусственного Идиота!

Можно ли подключить комп к TV без TV-out?

Легко. Сперва, правда, придется смотаться в Индию и поймать там средних размеров йога (лучше сразу двух). Несколько месяцев уйдет на его акклиматизацию, в течение которых и с твоей помощью он должен постичь смысл таких слов, как "халява", "водка", "балалайка", "яйка", "курка" и "матка". После этого сдаешь йога в ближайший техвуз на факультет вычислительной техники. Там его немного натаскают по микроэлектронике и цифровой технике.

Далее засовываешь означенного йога под стол и заставляешь одной рукой держаться за видеокабель (тот, который к монитору идет), а указательным пальцем левой руки втыкаешь его в TV-in на телевизоре. Мизинцы его ног подсоединяешь к ближайшей розетке, причем тот палец, линия силы которого проходит через сердце, должен быть воткнут обязательно в северное или восточное отверстие розетки. После этого заставляешь йога открыть все чакры и медитировать, представляя, как электроны бегут по проводникам микросхем, проходят через руки, концентрируются в пучки... да что объяснять, если он нормальный йог, сам во всем разберется...

У меня CD-ROM 52x. Мне кажется, что он ломает мои компакты напополам. Причем делает он это с играми, которые диска не требуют! В чем моя проблема?

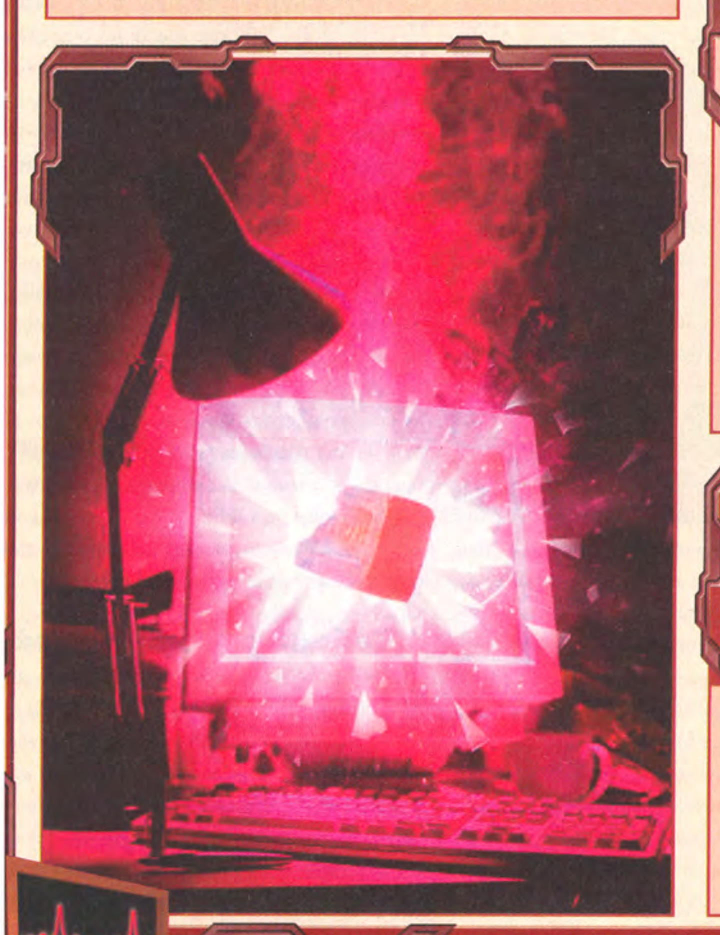
Вопрос задан архиверно! Приятно, когда пациент точно и сразу формулирует свою проблему. Другой бы стал канючить, мол, "чего с моим CD-ROM", а тут все четко и понятно: "в чем моя проблема". Проблема твоя, дорогой товарищ, не железячно-софтового, а исключительно медицинского плана. По моей особой просьбе диагноз поставит наш эксперт Олег Полянский, известный также как Doctor.

Олег Полянский, известный также как Doctor:

"Прежде всего, надо разобраться, действительно ли Он ломает твои компакты напополам — или же это только кажется? Конечно, самому это сделать трудно, практически невозможно. Но наша наука не знает пределов в своем стремлении к звездам! На всеобщее счастье, она изобрела такую штуку, как рентгеновское излучение. Оно помогает увидеть все, что надо, даже там, где, казалось бы, ни хрена не должно быть видно. Итак, совет: возьми рентгеновский аппарат (можно свистнуть в ближайшей больнице; нужный кабинет обычно располагается на первом этаже и за железной дверью. Только аппарат тяжелый, тебе понадобятся человек пять крепких ребят) и установи над компьютером. Аккуратно засунь диск в CD-ROM и, как только он там начнет крутиться, делай снимки! Если на одном из кадров ты увидишь треснувший напополам диск — сомнений нет, Он их ломает. Таким образом, вопрос номер один может считаться решенным.

Переходим к вопросу номер два. Твоя главная проблема в том, что ты не знаешь, в чем твоя проблема. На вопрос я ответил? Ответил. А вот решить твою проблему, согласно известной русской пословице, не представляется возможным. Определяйся поскорее — иначе этот замкнутый круг доведет нас тут в редакции до безумия! Я уже не узнаю некоторых наших сотрудников — они бегают кругами по офису и бормочут скоро-скоро: "В чем его проблема? В чем его проблема?.. Тройка-семерка-туз. Тройка-семерка-туз...". Бедняга Горячев, с тех пор как прочел твое письмо, все время улыбается. И молчит, все время молчит. Димааа! Ты меня слышишь??!! Что с тобой, Дима?.. Дима...

Прошу прощения, технический перерыв. Как только мы поймем, в чем наша проблема, радиостанция возобновит вещание."



Я недавно узнал, что можно закачивать файлы из интернета. Как это делать и зачем это нужно?

Давным-давно, когда компьютеры были... Не угадали, уже средними — с полкомнаты, образовалась первая компьютерная сеть — ARPANet (я уже как-то об этом писал, но...). Так как личности, в ней обитающие, не были обременены крепкой совестью и подобострастным уважением к авторскому праву, то без всяких зазрений совести тянули друг у друга разные файлы (чаще без ведома хозяина). Хозяевам файлов это очень не нравилось, и они пытались всячески свое виртуальное имущество защитить. Тут бы и развернуться гонке вооружений, но, на счастье, умные ребята придумали выделять специальные компьютеры под разделяемые ресурсы. Проще говоря, все кому не лень кидают туда свои файлы, программы, игры, в общем, все, что не жалко. А все, кому лень, скачивают их оттуда. И получается, что программы и игры (а иногда и чужие документы, ибо ничто человеческое программистам не чуждо) кочевали с компьютера на компьютер, становились популярными и общедоступными. И все рады, и все счастливы.

С появлением Интернета взаимный обмен файлов достиг апофигея, и каждый желающий может скачать себе практически все, что его капризная душенька захочет. Иногда, правда, за деньги. К примеру, нужна тебе какая-нибудь прога — лезешь в интернет, скачиваешь и радуешься жизни. Откуда скачивать? Есть очень много злачных мест, легальных и не очень. Так как мы с тобой люди честные (или хотим таковыми казаться), будем качать с "правильных" серверов, таких как ***www.freeware.ru***, ***www.softlist.ru***, ***www.download.ru*** и прочих им подобных.

Чем качать? Ну, это уже дело вкуса. Можно качать стандартными средствами, встроенными в Эксплорер, а можно (и нужно) специальными программами-качалками, которые кроме своей основной функции имеют еще целую гору вкусностей и полезностей. Из самых лучших можно упомянуть **ReGet**, **FlashGet**, **GetRight** и **Golzilla**. Все они неоднократно дневали и ночевали на нашем диске. Так что пользуйся на здоровье.

Дор. ред. Скажите пожалуйста. Что лучше — CD-Rom, CD-Whiskey или CD-Vodka?

Они все хороши, каждая в свое время. Вообще, все зависит от установленного у тебя драйвера. CD-Vodka лучше всего идет под CD-селедку (только не покупай пиратские версии, от них бывает забавный глюк). CD-Whiskey работает только в ХЗ-Америке. Это у них такой специальный код. Как у DVD-ROM, у CD-Whiskey есть идентификатор зон. В российской зоне сей девайс работать категорически отказывается, но если перед этим применить CD-Rom и CD-Vodka одновременно — запашет за милую душу. Ну а CD-Rom сам по себе сгодится только на безрыбье. Его тех. характеристики смогут привлечь разве что слабых духом и неспособных принять на грудь CD-Vodka индивидов. Однако если установлено специальное программное обеспечение Goryachev Inside (tm)(R)(C2H5OH)(Кукареку), то CD-Rom заработает так, что CD-Whiskey и CD-Vodka вместе взятые покажутся легким CD-Limonad. Связано это с загадочным брендом "Русская Душа". Так что покупайте только наших слонов!

Здравствуйте, Дмитрий. Я домохозяйка и недавно случайно постирала BIOS мужа. После этого его компьютер перестал работать, и в нашу до сего момента идеальную супружескую жизнь вкралась червоточина. Может, не стоило стирать его в обычном порошке? С уважением, Дарья Старофасадова.

Типичный семейный конфликт техногенной эры. В основе его — непонимание простых принципов употребления обычного порошка. Важна дозировка, плотность субстанции и, само собой, объект стирки. Скажем так: BIOS далеко не оптимальный вариант для стирки в тазике или при ручном полоскании. В вашем случае нужно было воспользоваться стиральной машинкой, в которую предварительно должен был быть посажен муж и его компьютер, засыпан обычный порошок и залито около двух литров питьевого спирта.

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Интернет на поле боя

В самом эпицентре американского военного гения — в U.S. Army Research Laboratory — близится к завершению многолетняя работа по созданию суперкомпьютера для солдат будущего. В свое время военные, падкие до всех проявлений хайтека и тщащиеся использовать его "во имя мира во всем мире", обратили взоры на технологию Cybernet Medical. Cybernet Medical уже около десяти лет используется в базовых разработках компании MedStar для постоянного мониторинга пациентов с различной нозологией. Больные стенокардией носят на запястьях браслеты, фиксирующие частоту и ритмичность пульса. Астматики — приборчики, регистрирующие частоту и глубину дыхания. Даже для почечных больных был придуман девайс, фиксирующий уровень клубочковой фильтрации. Но все это было и раньше, основным же отличием Cybernet Medical от аналогичных технологий является умение приборов MedStar передавать полученную информацию прямиком в компьютерную сеть медучреждения.



Вояки смекнули, что таким способом можно легко снимать биометрические показатели с бойцов прямо на поле боя. Главнокомандующий, находящийся за тысячи километров от места ведения боевых действий, в любой момент сможет получить информацию о любом бойце. Узнать, не переволновались ли его подчиненные, не паникуют ли, а то, может, и вовсе уже во всю прыть несутся в сторону тыла.

Идея — замечательная. Проблемы — с реализацией. Понятно, что, в отличие от больничных условий, в случае с армией нужны очень мощные передатчики, способные транслировать сигнал не на десять-двадцать метров коридора терапевтического отделения, а на несколько километров. Вторая проблема — создание сети для сбора и передачи данных. И если первая проблема уже решена — передатчик создан, — то вторая пока находится в подвешенном состоянии. И в качестве одного из решений рассматривается возможность использования Интернета в качестве "передатчика". За Интернет — его функциональность и уже налаженная широчайшая система связей со всем миром. Против — понятное дело, общедоступность информации в Сети. Уж если хакеры Пентагон ломать исхитряются, то получить доступ к постоянно транслирующейся в различных направлениях информации для них проблемы не составит.

Аллергик на интеллект

В Германии не так давно прошел презабавный конкурс на лучшее ругательство в Сети. Организатором мероприятия выступила компания Baltimore Technologies. Клюнув на посул BT, пообещавшей богатые призы победителям, за словцом в карман не полезло около пяти тысяч пользователей. В результате компания стала счастливым обладателем более чем тысячи самых разномастных — общеупотребимых и не очень — ругательств. По факту завершения конкурса была раскрыта и его главная тайна-цель. Оказывается, присланные сквернословия будут использованы для создания Интернет-фильтра для почтовых клиентов, разрабатываемых в недрах Baltimore Technologies. Почтовик, снабженный подобным фильтром, будет автоматически отсеивать послания, содержащие брань в адрес получателя. Понятно, что для создания фильтра были использованы лишь самые распространенные ругательства. А вот призы достались авторам самых оригинальных. Второе и третье места поделили между собой авторы шедевральных высказываний "тормоз эволюции" и "отутюженный серпантин". А банк сорвал интеллектуал, предложивший обзывать собеседника "аллергиком на интеллект".

Мобильник — в унитаз!

Самая "мобилизированная" нация в мире, без сомнения, японцы. Девять из десяти японцев являются счастливыми обладателями "чудо-трубок". У британцев ситуация с обеспеченностью мобильной связью похуже. Зато обитатели туманного Альбиона с радостью расстаются с мобильниками самыми экстравагантными способами. Приблизительно 750 000 трубок ежегодно просто крадут в общественном транспорте — ну да нас этим уже не удивишь. Такой "бизнес" и в России развит неплохо. А вот умению застирывать телефоны в стиральных машинах — так в прошлом году поступило около 200 000 британцев — уже можно позавидовать. Замочить в различного рода алкогольных и не только напитках



мобилы ухитрились чуть больше 400 000 жителей Британии. Внимание: 600 000 трубок было спущено в унитазы! Производители мобильников ликуют, раздавая команды ускорить конвейеры, мы же лишь ехидно усмехаемся. Русскому человеку проще унитаз с корнем вырвать, чем смириться с утратой любимой Nokia ТАКИМ способом.

Сервер Олимпиады пал смертью храбрых

Олимпиада 2002 отшумела, но интересные подробности, касающиеся судейства и недовольства им со стороны общественности, продолжают всплывать. Не так давно выяснилось, что после дисквалификации конькобежца из Южной Кореи Ким Дон Суна за якобы "творимые помехи" американскому бегуну его разъяренные соотечественники завалили почтовые ящики Олимпийского Комитета США (USOC) гневными посланиями. Сервер не выдержал нагрузки и рухнул. Когда Интернет-представители комитета утром — по факту починки сервера — начали разгребать послания, то обнаружили там немало открытых угроз в адрес судей и, не мудрствуя лукаво, передали все наполнение почтовых ящиков в ФБР. От государственников никакой реакции не воспоследовало, но ситуация, согласитесь, вышла забавная.

Собака с веб-камерой

Австралийцы — очень изобретательная нация. Наверное, сказывается тюремное прошлое. К весьма нестандартным и весьма увлекательным играм, приходящим из Австралии на евро-американский рынок компьютерных развлечений, мы уже привыкли. Вспомнить хотя бы стратегическую серию KKnD. Теперь удивить весь мир решили австралийские кинологи. В светлых головах начальников братьев наших

меньших родилась оригинальная идея управления собакой на расстоянии посредством... веб-камеры. Девайс крепится на шее или голове пса — изображение транслируется в Сеть. Кинолог следит за изображением на мониторе и отдает собаке приказания через систему голосовой Интернет-связи. Все просто! Раньше необходимость держать подопечного в поле зрения накладывала значительные ограничения на использование собак в "горячих точках". Ведь человек не сумеет пролезть за собакой в завалы, а собака в одиночку — без контроля со стороны человека — мало что может сделать в недрах рухнувшего дома. Теперь — с появлением веба и развитием хайтека — эта проблема решена. Уже не приходится сомневаться, что идея будет позаимствована спасателями всего мира.

P.S. Первыми псами, испробовавшими прелести веб-контроля, что называется, на своей шкуре, стали некие **Кугар** и **Тац**.

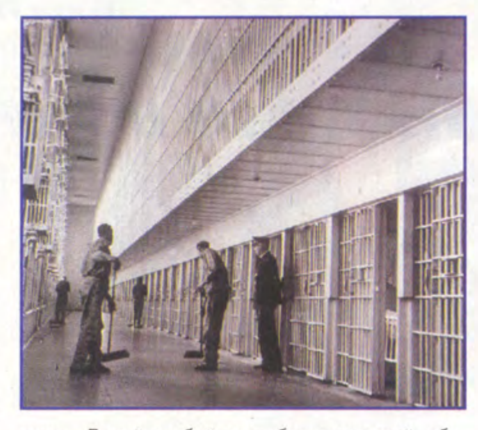
Web-кино

Кинокомпания **Metro-Goldwyn-Mayer** вступила на шаткую стезю Интернет-кинобизнеса. Компания решила — пока только в качестве пробы и бесплатно — распространить через Сеть два не самых удачных своих фильма: **"Что может быть хуже?"** и **"Железная маска"**. Оба фильма неплохие, но в момент проката оказались нерентабельны, будучи задавлены излишне активной конкуренцией других киностудий. Сейчас оба фильма можно свободно "слить" с сайта компании. Основная задача проводимой акции — выяснить, насколько современный пользователь может позволить себе скачивать такие объемы информации из Интернета.

Если количество Интернет-киноманов окажется достаточным, Metro-Goldwyn-Mayer приступит к коммерческому распространению своих творений через Сеть. И не исключено, что некоторые movie можно будет просмотреть в онлайне даже раньше, чем в кинопрокате. Единственное, чего, похоже не до конца понимают в Metro-Goldwyn-Mayer, так это "пиратский фактор". Надеяться, что флибустьеры компьютерных морей не позарятся на такую халявку, вряд ли стоит.

Побег из тюрьмы через Сеть

Если раньше для обитателей американских тюрем единственной дорогой на волю до окончания срока был побег, а все общение с внешним миром ограничивалось встречей с родственниками раз в год в комнате "с белым потолком", то теперь ситуация изменилась. Правительство Ямайки в рамках программы **Reverence for Life** ("Почтение к жизни") решило обеспечить несколько тюрем компьютерами с постоянным доступом в Интернет. И любой заключенный в свободное время сможет пользоваться Сетью без каких-либо ограничений. Хочешь — занимайся веб-дизайном, хочешь — серфи по чатам, общайся с заключенными из соседнего блока. А хочешь... Давайте обойдемся без пошлостей, ибо, если ограничений действительно не будет, то нетрудно предугадать, какие Интернет-ресурсы станут самыми популярными у ямайских зеков.



Дыра в системе защиты от дыр

Прошел ровно день с момента презентации **Биллом Гейтсом** новой системы для создания Интернет-приложений, как "знающие" люди нашли в программе "окно". Что примечательно, "дырка" красовалась как раз в блоке защиты от атак. No comments!

Призрак закона витает над Камелотом

Похоже, компании **Mythic Entertainment**, разработавшей и выпустившей в вольное плавание онлайновый ролевик (MMORPG) **Dark Age of Camelot**, в самом ближайшем будущем придется выступить в роли обвиняемого в суде. Мы уже писали, что Mythic на протяжении достаточно длительного срока всеми правдами и неправдами старалась прикрыть деятельность другой компании, **BlackSnow Interactive**, — оператора системы обмена игры, — по якобы противозаконному навариванию деньжат на продаже крутых шмоток и высокоуровневых персонажей из игры. Например, Mythic Entertainment неоднократно требовала от онлайнового аукциона **eBay**, где выставлялись на продажу аксессуары, снятия тех или иных лотов.



BlackSnow подобное положение вещей не устраивало, и компания первая подала в суда на Mythic, обвинив разработчиков в монополии. Не отрицая прав "мифовцев" на Dark Age of Camelot, "черноснежники" заявили, что попытка контролировать распространение различных игровых предметов — в частности продажу их — равноценна попытке контролировать онлайновое время участников игры, что, в свою очередь, нарушает закон о праве на собственность.

К протестам присоединились и несколько тысяч игроков — явно из тех, кому проще заплатить за продвинутого героя, чем воспитывать его самому. Сейчас на судебные дрязги уже потрачено порядка 25 000 долларов, и для победы требуются дополнительные финансовые вливания. Поскольку собственных средств у обвинения не хватает, они решили обратиться к игровой общественности, предложив "скинуться всем миром по 10, 20, 50, 100... далее кто сколько сможет долларов", дабы выиграть-таки дело. Поскольку денежных и желающих выезжать сразу на всем готовеньком игроков в "Камелоте" хватает, то не исключено, что BlackSnow и наберет нужную сумму.

Наивный мир

Уж сколько раз твердили миру, однако ж мир продолжает попадаться на старые, как он сам, крючки, заглатывать подкинутые любителями халявы блесны и закусывать сыром прямо из мышеловок. Мир — наивен, но это наш мир! Сейчас уже трудно сказать, сколько именно пользователей поверило в пришедшее на их почтовые ящики сообщение, гласящее: *"There has been a security problem on the server, unless you confirm us that you are using your icq legally by filling the empty spaces, you won't be able to use your icq account after 2 days you get this message"* ("На сервере — проблемы, если вы пользуетесь Аськой и хотите пользоваться ей и дальше, то срочно заполните пустые поля в этом письме и вышлите нам, иначе в течение двух дней мы вас отрубим"). Но пользователей тех было превеликое множество. В письме действительно содержались поля для введения своего Аськ-пароля, а по факту отправления юзера, всем другим деревьям предпочитающего ивы, даже переправляли прямиком на *www.icq.com*. Хакер, подстроивший все это, наверняка долго веселился и сорвал немалый куш на продаже "элитных" номеров. А мир продолжал наивно взирать на происходящее и все глубже и глубже заглатывал подброшенную ему приманку... ■

Алексей Макаренков



makarenkOFF@igromania.ru

Илья Илюхин *(ilya@igromania.ru)*
Алексей Макаренков *(makarenkOFF@igromania.ru)*

Клановые войны онлайна




INFANTRY

"Кто хочет жить в мире, тот должен готовиться к войне."
Н. Макиавелли



Онлайновая action-стратегия с элементами RPG. Изометрические солдатики, бегающие по изометрическим уровням, забирающиеся в изометрические танки и БТРы, возводящие изометрические базы... Чумовой экшен, сочетающийся с необходимостью тактически мыслить. Игра, не требующая мощного компьютера (будет достаточно Р-200 с 32 Мб оперативки) и не опустошающая ваш кошелек (игра бесплатна). Это все об **Infantry**. Мы — половина состава редакции — пали жертвами очарования этой игры и готовы потянуть за собой в могилы сладкого игрового экстаза вас. Поиграв раз, вы тоже не сможете устоять...



Перипетии сюжета

Сюжет игры переносит нас в далекое будущее. Место действия — многострадальная Земля. Человечество развивается. Открытия в науке, новаторства в технике. Космические корабли бороздят просторы Вселенной. Солнечная система подвергается безжалостной колонизации. Управлять всеми областями человеческой деятельности сложно, для адекватного контроля создается новое правительство — Collective. Но и его усилий не хватает, чтобы поддерживать мир между сотнями маленьких "государств в государстве", разбросанных по системе. Итог — жестокие кровопролитные войны между колониями. Попытки правительства стабилизировать ситуацию терпят фиаско. Каждый владелец планеты стремится урвать кусок пожирнее. Вы — как один из колонизаторов-игроков — среди них.

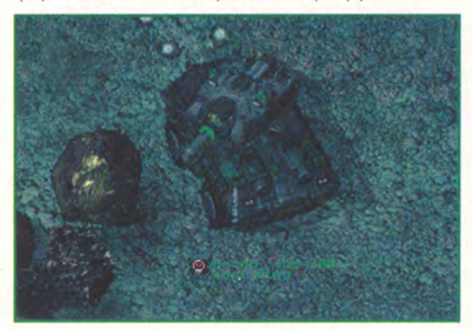
Так вступал он

Infantry в своем роде уникальна. Среди однопользовательских игр похожим геймплеем обладают, пожалуй, **Army Men**, **Commandos** и... **Tribes**. Но Commandos — это крайность с чисто тактическим геймплеем, а "Пластилиновые солдатики" — кошмарный экшен для истых фанатов... Tribes — самая близкая аналогия, хотя в первый момент пугаешься провести ее из-за полной непохожести визуального ряда игр. В "Кланах" — полное 3D, а в Infantry — такое же полное 3dh. Как и в Tribes, в Infantry соблюден тонкий баланс между активным действием и тактикой. Вы управляете всего одним бойцом, но этот боец — член команды. А когда один воин умеет водить транспортные средства, другой мастерски управляется с различными видами оружия (от карманного лучевика до фотонно-ядерной пушки), третий умеет строить укрепления, четвертый — лечить первых трех... То вместе они практически непобедимы. Ну разве только в том случае, если враги умеют делать то же самое, но лучше...

Ваша группа отстраивает себе мощную базу (и в этом основное отличие Infantry от Tribes, где строить нельзя по определению), вооружается по самое не балуйся, составляет план действий и... берегись, враг! С одной стороны, вам нужно мыслить глобально, чтобы действия команды были слаженными. С другой — постоянно подхлестывая свои спинномозговые рефлексы в пылу боя — метко стрелять, уворачиваться от вражеских снарядов. Это в классических RTS можно позволить себе терять юниты сотнями. В Infantry ваша гибель — это ваша гибель, а возможно, и гибель команды. Играть не только чертовски сложно, но и дьявольски интересно...

Стартуем

Шестьсотсемидесятишестикилобайтный дистрибутив Infantry (разработчик — компания **Harmless Games**) расположился по адресу ***www.infantryzone.com***. Хотя куда проще взять его ***с нашего компакта***. Установка — минутное дело. Запустив игру — зарегистрируйте себе игровой аккаунт. Для этого придется зайти на сайт. После длительного процесса введения информации можно запускать саму игру.



Infantry приветствует играющего "советом дня" (Tip of the Day), который никогда не будет лишним. Так начинается вживание в образ. Выбираем класс персонажа (один из шести) и сервер, на котором будем играть (чем меньше игроков, тем лучше связь). Активируем желаемый режим игры (можно просто биться стенка на стенку, можно строить базы, можно защищать контрольные точки) и попадаем в режим наблюдателя (Spectator Mode). Нам разрешают в спокойной обстановке понаблюдать за игрой, не принимая в ней непосредственного участия. Чтобы войти в мир Infantry, достаточно нажатия клавиши **F12** (выход осуществляется тем же способом).

Интерфейс — залог успеха

Управление игрой достаточно простое. Приказ персонажу двигаться "туда-то" отдается **левым щелчком** мыши. При нажатии на **правую** кнопку появится всплывающее меню со списком возможных действий. Как видите, все довольно просто, и если вы играли в игры аналогичного рода, освоение интерфейса не должно составить для вас особого труда.

Итак, что мы видим на экране? Удобно расположена карта местности, которая по совместительству играет роль радара. Игроки из вашей команды показаны зеленым цветом, враги — красным. Карту можно свободно масштабировать. Чуть выше радара расположены три графы: **Energy**, **Health** и **Unit**. Рассмотрим их поподробнее.

Энергия (Energy) — это количество оставшихся патронов. Для оружия, которое не использует энергию, это признак "слабого ствола". Чтобы восстановить энергию, необходимо найти специальные батарейки или генераторы. Правда, на некоторых серверах этого просто не предусмотрено. Дело в том, что каждое поле брани имеет свои собственные настройки, задаваемые создателем раунда. Так что имеет смысл ознакомиться с характеристиками ристалища, прежде чем вступать в бой.

Если вас потрепало в бою, то для восстановления **здоровья (Health)** пользуйтесь аптечками **(Medical-kits)**.

Unit — показывает состояние вашего транспортного средства. Когда полоса повреждений подходит к нулю, средство передвижения взрывается. Но транспорт можно чинить с помощью мастерских, присутствующих на поле боя, — не забывайте делать это почаще.

На экране также показаны оружие, которое вы несете на данный момент, инвентарь, окно

Типы игры

В Infantry помимо простого дефматча имеются и другие режимы игры.

GravBall

Режим, чем-то похожий на футбол. Мод Frag*Ball для UT помните (*см. "Манию" №4 за 2001 г*)? Так вот, это почти то же самое. Разница лишь в том, что здесь вы управляете транспортом, отдаленно напоминающим мотоцикл. Цель — доставить мяч прямиком в ворота противника, попутно убивая всех, кто встретится на нашем пути. Пожалуй, самый захватывающий тип игры.

Team Deathmatch

Игроки делятся на две команды, одна игра длится около 30 минут. Собираем все, что плохо лежит, и убиваем все, что движется. Только не забудьте, что "свои" здесь тоже есть, так что будьте внимательны.

Skirmish и Ambush

Эти два типа игры напоминают незабвенный Domination для все того же Unreal Tournament. В первом случае — Skirmish — на уровне респавнятся несколько флагов (обычно — 5). Если команде удастся захватить все пять флагов и удерживать их в течение 90 секунд, то победа в кармане.

В режиме Ambush все почти то же самое, только вместо флагов — контрольные точки. При касании ее игроком она окрашивается в цвет его команды. Когда все пять точек переливаются одним цветом, стартует 30-секундный таймер. По истечении этого срока отряд, сумевший закрасить все точки, выигрывает.

Capture The Flag



Здесь нам также предлагается два режима игры: первый — это почти копия Skirmish. Второй ничем не отличается от аналогов — все так же от нас требуется захватить флаг и принести его на родную базу. Чем больше мы убиваем, тем больше зарабатываем денег — позже эти деньги можно потратить на приобретение более мощного оборудования. В этом и есть главное отличие этого типа игры от Ambush. В общей сложности — на выбор предлагается семь классов, плюс более 100 типов оружия, брони и предметов...

для чата и список игроков, которые сейчас играют на сервере.

Один в поле... совсем один

В мире Infantry воевать одному — все равно что совершать харакири. Больше минуты вы не проживете. Стоит серьезно подойти к вопросу состава команды. А нормальный состав — это как минимум один стрелок, косящий вражин из пушки. Далее — один прикрывающий задницу стрелка от посягательств на нее со стороны врагов. Один водитель, без которого ваш транспорт вообще не двинется с места. Отдельное место в команде следует отвести для строителя обороны и медика. Итого — минимум пять членов команды. Можно больше, но тогда вы потеряете в мобильности. Меньше — смерти подобно.



Красота спасет игру

Графика в Infantry — не главное, но вовсе не потому, что она плоха. Никаких изысков, конечно, — ставка на скорость, — но плеваться не придется.

Игровые классы

Для того чтобы вам было легче сделать свой выбор среди всего того многообразия персонажей, которое предлагает на выбор Infantry, мы приводим краткое описание характеристик каждого вида войск.

Heavy Weapons



Один из самых мощных игровых классов. Heavy Weapons доступен довольно широкий ассортимент оружия. Обычно он используется как главная атакующая сила, однако может быть легко убит, если будет оставлен без присмотра. Пожалуй, самый легкий в освоении класс. Новичкам советуем выбирать именно его.

Энергия: 650
Макс. скорость: 1200
Макс. здоровье: 60
Макс. нагрузка: 60 кг
Скорость вращения: 1000
Скорость стрейфа: 60
Лучшая броня: Heavy combat suit (20%)
Любимое оружие: Plasma Cannon, Stub Cannon, Light Machine Gun, Machine Gun, Gauss Cannon, Auto Cannon, Rpg, Slr Launcher, Mortar, Recoiless Rifle

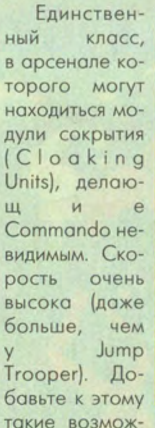
Jump Trooper



Скорость — вот девиз данного вида войск. Но, к сожалению, Jump Trooper не настолько силен, чтобы наравне конкурировать с Infantryman или Heavy Weapons. Может сражаться во время езды на транспорте. В остальном — ничем не примечателен.

Энергия: 400
Макс. скорость: 1900
Макс. здоровье: 50
Макс. нагрузка: 40 кг
Скорость вращения: 1000
Сила толчка: 60
Лучшая броня: Combat suit (10%)
Любимое оружие: Assault Rifle, Grenade Launcher, Gauss Rifle, Droppack Blaster

Infantryman



По силе и возможностям не уступает Heavy Weapons. Силен как в атаке, так и в защите. Способен носить все типы брони. С должной поддержкой — практически непобедим. В компании с HW — смертоносное сочетание.

Энергия: 600
Макс. скорость: 1400
Макс. здоровье: 60
Макс. нагрузка: 50 кг
Скорость вращения: 1000
Сила толчка: 50
Лучшая броня: Assault suit (30%)
Любимое оружие: Assault Rifle, Close Assault Weapon, Sniper Rifle, Assault Shotgun, Incinerator

Field Medic

Медик использует различные типы аптечек для лечения напарников. Против врагов применяет вирусное оружие. Эффективнее всего Field Medic действует в арьергарде атакующих, излечивая солдат во время боя.



Энергия: 500
Макс. скорость: 1800
Макс. здоровье: 50
Макс. нагрузка: 50 кг
Скорость вращения: 1000
Сила толчка: 50
Лучшая броня: Combat suit (10%)
Любимое оружие: Flechette Rifle, Needler, Dual Plasma SMG's, Stunner, Dual SMG's

Commando

Единственный класс, в арсенале которого могут находиться модули сокрытия (Cloaking Units), делающ и е Commando невидимым. Скорость очень высока (даже больше, чем у Jump Trooper). Добавьте к этому такие возможности, как умение пользоваться отмычками и рюкзаком со взрывчаткой, и вы получите идеального разведчика-подрывника. Единственный недостаток — ограничения в использовании оружия.

Энергия: 800
Макс. скорость: 2000
Макс. здоровье: 50
Макс. нагрузка: 30 кг
Скорость вращения: 1000
Сила толчка: 70
Лучшая броня: Combat suit (10%)
Любимое оружие: Pulse Rifle, Plasma Rifle, Dual Plasma SMG's, Particle Accelerator

Combat Engineer



Основа любой команды. Занимается постройкой различных оборонительных сооружений. Способен делать защитное оружие. Например, Auto Turrets (защитные башни) или Mines. Без инженера отряд практически беззащитен.

Энергия: 500
Макс. скорость: 1600
Макс. здоровье: 50
Макс. нагрузка: 60 кг
Скорость вращения: 1000
Сила толчка: 50
Лучшая броня: Heavy Combat suit (20%)
Любимое оружие: Close Combat Shotgun, Incinerator, Battle Rifle, Flechette Rifle, Needler

Помимо этих классов, есть еще масса дополнительных, встречающихся в менее популярных режимах игры, таких как, к примеру, **Ambush** или **GravBall**.

Псионики — кто они?

Некоторые персонажи обладают так называемыми псионическими способностями, позволяющими им совершать некоторые нестандартные действия с помощью силы мысли. Например, пирокинез позволяет пускать файерболы и создавать целые стены огня. Вот только псионики не подходят для серьезных битв по причине слишком слабого здоровья. Действовать ими надо под прикрытием.

Пейзажи прорисованы детально, красиво исполнены взрывы, дым и прочие атрибуты войны. Детализация юнитов и военной техники — тоже на высоте.

Звук — не фонтан. Но свою главную задачу выполняет — ориентирует вас в происходящем на экране. Вы никогда не спутаете выстрел из плазменной пушки со взрывом ядерной гранаты...

Бочку? Каплей? Не испортишь!

Можно было бы еще долго рассуждать об игре, расписывая прелести (которые, кстати, Tribes и не снились) двухсот (!) видов вооружения, воспевая 100 видов прочих военных аксессуаров, которые можно на эти пушки навешать, заостряя внимание на изобилии доступных средств передвижения. А потом рукоплескать таланту разработчиков, ухитрившихся сохранить при таком количестве наворотов игровой баланс. Но вы все это сами сделаете, как только начнете играть. И воспоете, и заострите, и рукоплескнете...

Мы же ехидно усмехнемся и жахнем таки ведерко дегтя в бочку меда, которую предлагает нам Infantry. Заметьте, если тщательно не перемешивать, то мед останется отменного качества... Игра чересчур требовательна к скорости соединения. Нет, на **28800** бит/сек Infantry почти не тормозит, но вот при коннекте **14400** и около того — играть на больших полях становится, мягко говоря, сложновато. А говоря честно — невозможно. Поэтому, если у вас "гнилой" диал-ап, то не пытайтесь урвать все: играйте на небольших картах, и Infantry будет вести себя прилежно, как первоклассница.

А результат?!

По нашему — пускай субъективному, но весьма квалифицированному — мнению, разработчикам удалось создать чертовски захватывающую игру, если и не претендующую на лавры "лучшей бесплатной action-онлайн-стратегии всех времен и народов", то уж точно вплотную подобравшуюся к пьедесталу, на котором примостился стратегический action Tribes 2. Но если во вторые "Кланы" с большим удовольствием поиграют "отцы" Quake и Unreal, оснастившие свою квартиру выделенкой, то Infantry предпочтут стратеги, тяготеющие к экшену, для которых 3dh-перспектива — дом родной, а слабый коннект — суровая правда жизни... И упаси вас Великий Коннект думать, что Infantry — выбор слабого. Отнюдь. Играть — одно удовольствие. И мы настоятельно вам рекомендуем себе в нем не отказывать... ■

Никита Павлов (pomni@au.ru) при деятельном участии Mad! Divoff

Хос-тинг по сло-гам!

Созданию сайтов мы посвящали уже не одну и не две статьи, рассмотрены были практически все аспекты этого нелегкого дела. Html-редактор мы выбрали, пользоваться им научились, о дизайне и об общей концепции странички также поговорили немало. Дело за малым — донести свой труд до сетевого сообщества, разместив его на сервере...

Сегодня речь пойдет именно о том, как разместить свою страничку с максимальным удобством для себя и для ее посетителей. Причем бесплатно (не думаю, что среднестатистический читатель "Мании" готов отвалить владельцу сервера немалую сумму за размещение домашней странички).

Серверов, предоставляющих бесплатное дисковое пространство для размещения сайта, сейчас великое множество. Какой же из них выбрать? Именно в этом нам и предстоит разобраться. Аргументов "за" и "против" гипотетической "халявы" предостаточно — кто-то в качестве платы за место на сервере вешает на каждую страницу рекламу, кто-то предоставляет совсем немного места, кто-то запрещает размещать MP3-файлы... ну и так далее. Сразу предупрежу, что надеяться на пару гигабайт дискового пространства, домен второго уровня, бесконечное количество почтовых ящиков и поддержку всех сервисов типа SQL, SSI, CGI и WAP не стоит (и сказал Господь — "Не хоти многого!"). Большинство серверов такого рода ориентировано на скромных пользователей, которым кроме биографии любимой кошки и фотоотчета о последней пьянке выкладывать в Сеть больше ничего не надо.

Словарик

Хостинг — это услуга, оказываемая организациями по предоставлению места на сервере под вашу страничку или сайт.

Хостер — компания или частное лицо, предоставляющее место и прочие необходимые сервисы на своем сервере под вашу страничку или сайт.

SSI — Server Side Includes, команды, вставляемые в HTML-код и служащие для передачи указаний веб-серверу. Используется, например, для формирования страничек "на лету" с помощью вставки части HTML-кода из другого файла. Требуется поддержка со стороны сервера.

CGI — Common Gateway Interface, интерфейс, с помощью которого специально написанные скрипты (CGI-скрипты) исполняются на сервере. CGI-программы, в принципе, можно писать на любом языке, но Perl считается самым популярным языком для использования с CGI. Большинство гостевых книг и форумов работают с помощью CGI.

PHP — это язык программирования, система для разработки скриптов. PHP является одним из самых популярных средств разработки www-приложений и интерфейсов к базам данных.

SQL — язык запросов для работы с базами данных.

SSL — это протокол, который обеспечивает зашифрованную связь между сервером и клиентом.

Услуга

Практически все хостеры предлагают достаточное для обычного сайта пространство (как правило, менее 100 Мб), не более трех почтовых ящиков, домен третьего уровня (*http://название_страницы.название_хостера.ru/com/net/org/и т.д.*) и, в ряде случаев, минимальный набор сервисов вроде того же CGI. В качестве бонусов активно раздаются гостевые книги, форумы и чаты. "Для самых маленьких" на некоторых серверах имеются конструкторы сайтов, позволяющие за полчаса сделать по шаблону простенькую страницу. Доступ к вашей директории на сервере осуществляется прямо через браузер либо при помощи ftp-клиента, что, конечно, для опытных пользователей гораздо удобнее.

Обломись, бабка...

Теперь о том, чего нельзя. Конечно же, запрещено размещение порнографии, сайтов, пропагандирующих расизм. Какие-то хостеры могут запретить размещать рекламу, а поместив инструкцию по изготовлению бомбы с будильником, как в кино, вскоре ждите у себя дома дядечек из понятно какого заведения.

Администрация большинства серверов недоверчиво относится к MP3-файлам и либо не разрешает их закачивать, либо регулярно удаляет (причем удалять могут не только файлы, но и вашу страничку и аккаунт целиком). Пользователям не разрешается удалять код рекламных баннеров со своих страниц. Надо заметить, что за содержанием страниц особо никто не следит, да и самой страшной санкцией является удаление аккаунта нарушителя на сервере (хотя если сайт раскручен и имеет от сотни посетителей в день — кара действительно печальная).

Наиболее известные хостеры

www.narod.ru

Наиболее популярный среди начинающих (и не очень) пользователей бесплатный сервис. Появился не так давно и благодаря интенсивной рекламе стал известен всем. Причиной всеобщей популярности служит то, что "Народ" в определенный момент был куплен "Яндексом", услугами которого пользуется, наверное, большинство русскоязычного населения Интернета. Причиной же популярности именно среди новичков служит огромный набор готовых страниц (более 100 вариантов), которые можно модернизировать на свое усмотрение. "Построить сайт за 60 секунд" под силу даже человеку, впервые задумавшемуся о своей страничке и не знающему, что такое компьютер, вообще. Здесь предоставляют домен третьего уровня, один почтовый ящик и неограниченное (теоретически) пространство на сервере.

Теперь о грустном — об ограничениях. Размер одного файла не должен превышать 5 Мб, не поддерживаются никакие сервисы (однако имеется набор "бонусов" вроде гостевой книги, форума, чата, форм для голосования, счетчиков, статистики посещаемости, опросов и анкет). Сайт, размещенный на "Народе", попадает во внутренний структурированный каталог, а также автоматически регистрируется на "Яндексе".

Файлы с расширением MP3 размещать запрещено, однако ничто не мешает вам у MP3-файла это расширение поменять. С некоторых пор по примеру, видимо, GeoCities на размещаемых страничках принудительно появляется всплывающий баннер, отсутствие которого можно оплатить либо заменить баннером 468x60, который должен располагаться на каждой странице. Не лучшая альтернатива, к тому же это не всегда помогает.

www.hut.ru

Как и на "Народе", обещают неограниченное дисковое пространство. На самом деле дают 30 мегабайт, а понадобится больше — пишите вежливые и обоснованные просьбы на адрес администрации. Предоставляют CGI-скрипты, доступ к MySQL. Опытные пользователи оценят возможность редактирования файлов настроек сервера (.htaccess и .htpasswd), использование SSI, shell-доступ, а также доступ к лог-файлам (в которые пишется вся информация о посетителях сайта, о страницах, которые они загружали, ошибках скриптов/сервера и т.п.). Все как на платном хостинге, и при этом платить придется всего лишь принудительным присутствием баннера размером 468 на 60 на каждой странице. А если добьетесь посещаемости 2000 человек в сутки (10000 для "развлекательных" сайтов), то владельцы hut.ru вам купят домен первого уровня в зонах .com, .net или .org.

www.wallst.ru

Опять неограниченное пространство, FTP-доступ и доступ к серверным логам, но к CGI-скриптам добавилась возможность размещения еще и скриптов PHP (к тому же дизайн готовых скриптов можно менять по собственному усмотрению), а "хорошим/интересным/информационным (посещаемым) сайтам" бесплатно (для вас) зарегистрируют доменное имя второго уровня (*ваше_имя.com/net/org/ru*).

Обещают создание баннерной службы (для того чтобы пользователям сервиса было удобнее обмениваться баннерами) и некоторых других примочек. Взамен за эти прелести пихают в верхнюю часть страницы баннер 468x60, при том ни выше, ни на расстоянии ближе пятисот пикселей никаких других баннеров размещать нельзя.

www.newmail.ru

Под сайт дают 16 мегабайт (вообще-то 32, но 16 автоматом идет под почту), при этом с одного аккаунта можно регистрировать до трех сайтов. Как и на большинстве других сервисов бесплатного хостинга, позволяют управлять файлами через веб-интерфейс. На страничке можно разместить три стандартных форума и счетчик посещений, но не мечтайте об использовании собственных CGI-скриптов или поддержке SSI.

"Новая почта" — один из немногих сервисов бесплатного хостинга, не размещающий принудительным образом баннеры на страницах своих пользователей, что весьма ценно.

www.webservis.ru

Все тот же обязательный баннер 468x60, за размещение которого получаете не только 100 мегабайт, но и CGI, PHP, SSI и MySQL, а при необходимости вам разрешат редактировать настроечный файл сервера .htaccess. Веб-интерфейс для закачки файлов присутствует. Ограничение на размер файла — 7 мегабайт. Условия получения бесплатного доменного имени второго уровня абсолютно идентичны "уоллстритовским". MP3-файлы, "файловые архивы" и большие фотоальбомы размещать запрещено. А чтобы баннеры "Вебсервиса" работали, "запрещено размещение сайтов, ориентированных на нерусскоязычных пользователей".

www.boom.ru

Пятьдесят мегабайт, шаблоны/заготовки, FTP-доступ и веб-интерфейс, отсутствие ограничений на размещение MP3 и видеоклипов, счетчик посещений и установка формы для голосования. Вот и все: никаких CGI или SSI. Только всплывающий баннер впридачу. Но — классика, почти как и "Народ".

www.lgg.ru

Отличие данного хостинга в том, что вместо размещения на своих страницах обязательного "невыгодного" баннера пользователь обязуется вступить в баннерную сеть (пусть и с достаточно высоким "комиссионным сбором"). MP3-файлы не дозволяются, и вообще страницы достаточно жестко модерируются, зато полный набор услуг: 30 Мб, CGI, PHP, MySQL, SSI, панель управления сайтом.

www.holm.ru

Неограниченное место (если убедите администрацию в его необходимости для вас), возможность размещения CGI и PHP-скриптов, SSI, MySQL. Имеется доступ к серверным логам, FTP-доступ. И все это за баннер или за участие в баннерной сети. Вариант с участием в баннерной сети интереснее, так как не только на ваших страницах будет размещаться реклама других сайтов, но и на сайтах клиентов holm.ru будет рекламироваться ваша страничка.

www.hotbox.ru

Впридачу к бесплатному "мылу" дают 20 мегабайт под домашнюю страничку с FTP-доступом и "онлайновым построителем страниц" (можно закачивать и удалять файлы через браузер). Скрипты использовать не разрешается, по поводу ограничений на MP3 и архивы ничего не сказано.

www.fatal.ru

Название не внушает оптимизма, но 30 Мб на сервере, возможность использования CGI и PHP-скриптов, а также SSI и один почтовый ящик дают надежду на светлое безбаннерное будущее.

www.by.ru

Свою рекламу размещают на ваших страницах в зависимости от ваших аппетитов на чужие баннеры и на дисковое пространство, которое, впрочем, предоставляют без ограничений. Главное, чтобы файлы не превышали по размеру 1 Мб. Тогда еще и SSI пожалуют. Вот только разве что сами на популярные поисковые системы информацию о вашей страничке разместят, но это не только они умеют. В принципе, не самый лучший вариант для размещения странички из-за тараканов в головах разработчиков.

Хостинг "для своих"

Владельцы сайтов, имеющих какое-то отношение к "тяжелой" музыке, могут получить хостинг от ***http://musica.mustdie.ru*** (пять мегабайт, CGI-скрипты, адрес http://your_site.musica.mustdie.ru) всего лишь за кнопку 88x31 на главной странице. Причем размещение кнопки компенсируется не только бесплатным хостингом, но и некоторой раскруткой на сайте musica.mustdie.ru, который весьма посещаем.

Максим Мошков организовал сайт **Music.lib.ru** для публикации авторских MP3-треков и текстов песен.

Владельцы некоммерческих проектов могут попробовать получить 20 мегабайт, CGI и SSI от **hobby.ru**. На проекте Хобби.ру, спонсируемом компанией **"Зенон"**, размещено совсем немного сайтов, так как этой чести удостаиваются лишь, по мнению владельцев проекта, самые лучшие ресурсы. Соответственно, в каталоге проекта практически невозможно затеряться. К тому же вы получите полноценную техподдержку, как при платном хостинге.

Советы

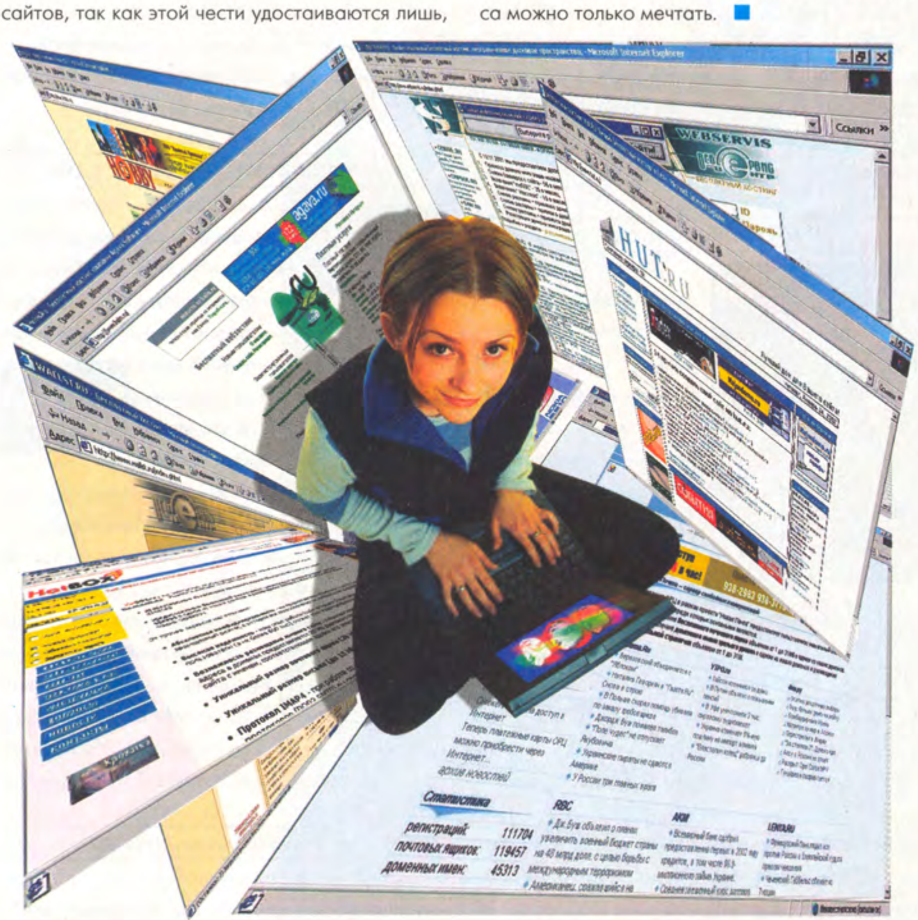
Лучшим выходом для новичка будет совместить два-три хостинга. Где-то разместить HTML с картинками, где-то — архивы, где-то — MP3-файлы. Опять же, не помешают зеркала странички — если один хостинг "упадет" на время или навсегда, всегда будет в запасе другой, отзеркаленный. Следует только учесть, что некоторые хост-провайдеры удаляют сайт, если он не посещается, скажем, хотя бы тридцать раз в месяц.

Flash-ориентированные сайты будут себя хорошо чувствовать на **FlashMaster.ru** (10 Мб под сайт и 10 — под почту, PHP-скрипты и SQL, а также все сервисы, которые могут понадобиться профессиональному Flash-разработчику).

Проекты на автомобильную тематику могут рассчитывать на 2 мегабайта от ***www.autovista.ru*** либо получить профессиональный хостинг (т.е. PHP, CGI-скрипты, MySQL, SSI, необходимое вашему сайту дисковое пространство), отправив заявку по адресу ***hosting@samakin.com***.



В одном из ближайших номеров **"Мании"** мы поговорим с вами о хостинге платном, но дешевом — до 10$ в месяц. Такой хостинг избавит вас от чужеродных баннеров и при этом позволит существенно расширить сервис. К тому же вы получите настоящую, гарантированную техподдержку — то, о чем в случае бесплатного сервиса можно только мечтать.



RusPutin (rusputin@fromru.com)



Интересное в сети

www.metro.ru

Сколько раз в день вы ездите в метро (если, конечно, оно есть в вашем населенном пункте)? А в месяц? А в год? Наверное, вы уже давно перестали восхищаться его красотами. А ведь столичная подземка — самая красивая в мире. Не перестал восхищаться и любоваться метро лишь... создатель данного сайта (сам **Артемий Лебедев**). По крупицам собранная информация, как всегда, удобно сгруппирована и представлена вашему вниманию. Помимо информации обо всех (!) станциях московского метрополите-



на, на сайте вы найдете схемы столичного сабвея за все время его существования (то есть еще с 30-х годов), подробную информацию о подвижном составе (например, какие вагоны возили ваших бабушек и дедушек). Ну и самое интересное — Метро-2. Теперь оно перестанет быть для вас тайной. Все в схемах и рисунках (где, откуда и куда). Также на сайте присутствуют ссылки на странички, посвященные метро в других городах и странах.

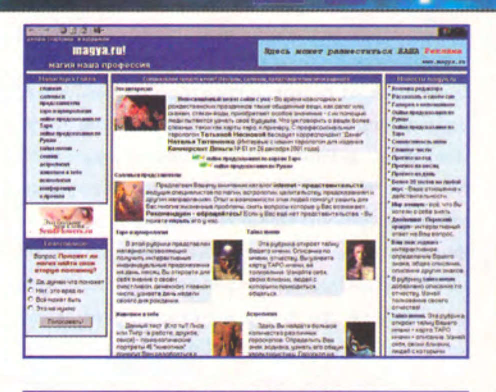
www.aurora.org.ru



Самый настоящий музей крейсера "Аврора". Настоящий виртуальный музей... Тут вам и подробнейшая история этого корабля, и его фотографии (в том числе и архивные). Не упустите возможности повысить свой культурный (читай — интеллектуальный) уровень.

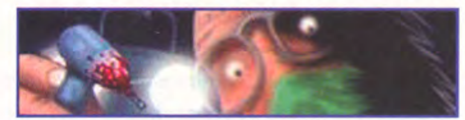
www.magya.ru

Как вы относитесь к магии? С любопытством? Тогда этот сайт для вас. Здесь есть все о магии и колдовстве, о гаданиях и гороскопах. Также можете узнать о мистических и таинственных свойствах имен и чисел. Одним словом, вся "нечистая" собрана здесь. Обсыпьтесь солью, обмажьтесь чесноком — и в путь, на magya.ru!



http://dentist.spb.ru

Сайт из серии "Лучше не пропускать, чтобы не было мучительно больно...". О чем это я? О стоматологии! Что с вашим лицом, любезнейший? Честно говоря, раньше я тоже недолюбливал представителей этой профессии. Но после посещения этого сайта меня даже потянуло к ним в кресло. Дело в том, что автор-состави-



тель этого ресурса сам по профессии — стоматолог. Кому, как не ему, знать все тонкости своего ремесла. Но не бойтесь! Учить, как правильно чистить вашу вставную челюсть, он не будет. А наоборот, весело и незатейливо расскажет о том, что же вас будет ждать у него в кабинете. Я и не думал, что лечить зубы может быть так смешно. В общем, посетите зубной каб... то есть этот сайт — не пожалеете.

www.technosphere.org.uk



У вас был тамагочи? "Такой беленький, пушистый, пищит..." или "Пластиковая коробка, кислотно-зеленого цвета, да еще орала все время, как резаная!" Такие воспоминания обычно бывают у бывших владельцев тамагочи. Я, признаться, не причисляю себя к фанатам этой игрушки. Но что же тогда меня привлекло на этот сайт? Прежде всего — концепция. Это не тупое откармливание своего питомца, чтобы в один прекрасный день он сделал вам ручкой и отбросил копыта/ласты/лапы. Здесь, после регистрации (бесплатно), вы можете собрать по частям своего будущего питомца. Двух таких вы можете лицезреть на скринах. Затем зверь будет "закреплен" за вами. То есть вы ему теперь и мать, и отец, и жена. Шутка. Но в целом, концепция напоминает **Creatures**. Только в онлайн.



www.voodoo.spb.ru

Продолжаем тему мистики. "Тайны магии VooDoo всегда казались недостижимым уделом мастеров древнейшего африканского континента. Можно ли было подумать, что когда-нибудь практически каждый из вас сможет овладеть в совершенстве самым древним магическим искусством? Наверное, нет... Но это было раньше. Теперь можно попытать свое счастье и сопри-



коснуться при этом с самыми таинственными знаниями. А именно — узнать о древних колдовских ритуалах и заклинаниях, о том, как насылать порчу и накладывать проклятия (естественно, по "технологии" VooDoo). Так что напакостить соседу для вас теперь — пара пустяков. Лишь бы выход в Сеть оказывался в нужную минуту под рукой.

www.slo.ru

"**Shadow Law Online** — это архив часто задаваемых вопросов и ответы на них. На данном сайте собрано много FAQ'ов на разные компьютерные темы. Все FAQ'и только о компьютерах и только на русском языке. Так что читайте, качайте и заходите опять, ведь архив постоянно пополняется". Вот что говорят об этом сайте его создатели. Добавить нечего. Еще один ресурс, который я буду посещать с удовольствием, чего и вам советую.

www.mult.ru

Флэш-мультфильмы давно перестали быть диковинкой. В какой-то степени их можно уже назвать отдельным течением в искусстве. Полюбоваться на одно из произведений я вам и предлагаю. **Студия Мульт.Ру** представляет вашему вниманию серию флэш-мультиков про некоего Масяню. Что могу сказать... довольно занятно. Особенно на фоне однотипных флэшевых заставок и баннеров. Тем более что этот "сериал" просто пропитан юмором. Кстати, почти все с сайта можно скачать к себе на винт, чтобы потом спокойно посмотреть. Забота, однако...



Игровые ссылки

www.gamez.ru



Удивительно, что этот сайт до сих пор не попал к нам в обзор. Восполняю пробел. Портал посвящен солюшенам и кодам к компьютерным играм. На момент написания обзора их общее количество приближалось к трем тысячам (!). Также можно обсудить свежепройденные игры в форуме и поболтать в местном чате. Помимо этого, есть возможность добавить свои коды, если их еще нет в базе сайта.

www.allgames.ru



Перед нами довольно интересный игровой портал, который вполне оправдывает свое название. Так что же такое All Games? Это игры и демо-версии, патчи и трейнеры, краткие обзоры и подробнейшие прохождения (aka солюшены). Вызывает одобрение то, что создатели All Games смогли не просто скопировать идею множества игровых порталов, а дополнить и доработать ее. Чем — узнаете, посетив портал.

www.msxbox.ru



Этот сайт посвящен новой игровой консоли X-Box. Здесь вы найдете практически все о самой приставке, а также перечень выпущенных под нее игр. Не знаю, смогут ли пользователи X-Box со своими модемами попасть на этот сайт (и честно говоря, непонятно, что они вообще могут отсюда почерпнуть), но нам, пользователям PC, весьма интересно было бы посмотреть на скриншоты из новейших игр, выпущенных для новой игровой платформы от Microsoft. Тем более что такого качества графики нам пока еще остается только желать. Ну да ничего, GeForce 4 уже появился в продаже, не за горами и игры, способные утереть нос консольным "гигантам".

www.bereg.ru/chess/game/hall

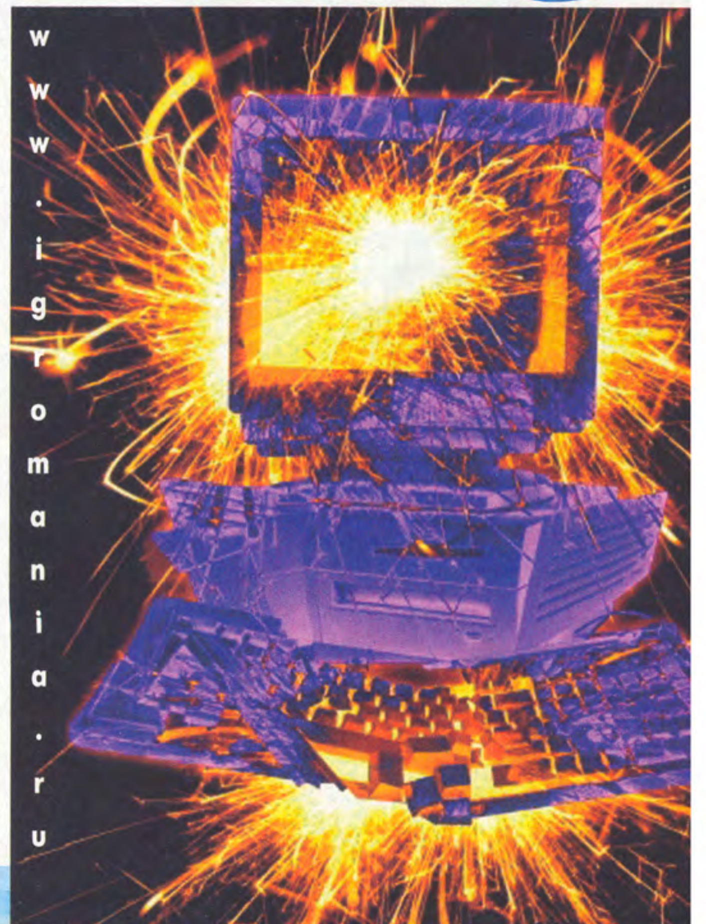
Шахматы — по-настоящему захватывающая игра. Особенно когда играешь не с туповатым AI, а с живым оппонентом. К сожалению, далеко не всегда можно подыскать себе достойного противника. Но заграница нам поможет. А точнее, Интернет. На этом сайте с поиском партнера по игре проблем нет! Сразу оговорюсь, скачивать вам ничего не придется. Зарегистрировавшись в системе, вы автоматически получаете некоторое количество (~1600) рейтинговых очков. С ними вам и предстоит отправиться покорять шахматный Олимп. Приятно удивило количество одновременно присутствующих в системе игроков (около ста — постоянно). Чтобы начать игру, вам нужно бросить вызов одному из "свободных" геймеров. И если он согласен с вашими условиями (главным образом лимит времени), то вы сможете начать партию. Но помните, что в случае проигрыша ваш рейтинг уменьшится на некоторое количество единиц, в обратном случае вы сможете подняться еще на несколько ступеней к шахматному Олимпу. Единственным минусом этой системы можно считать то, что она полностью написана на Java. Так что придется вам пересесть с вашего любимого Netscape или Opera на старый добрый IE.

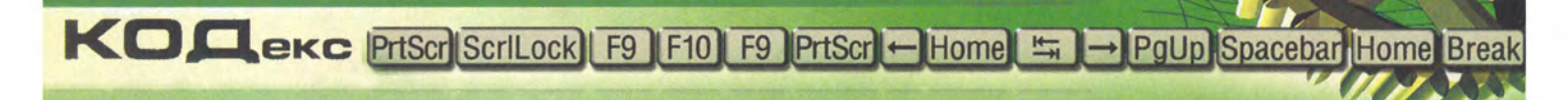


http://sporu.net/igry/

Завершает мой сегодняшний обзор этот сайт. Еще один "портал" мини-игр. Ну что со мной поделать, люблю я всякие онлайновые забавы. Всем любителям Lines, Tetris и прочих пятнашек посвящается. Много и вкусно.

SPORU.NET





Стандартные коды

Демиурги

В прошлом номере уже публиковались коды к этой игре, однако самый главный код, открывающий доступ ко всем остальным, был пропущен. Примите, с извинениями: **EtherRevelation**.

Capitalism 2

Для того чтобы активировать режим кодов, введите **SHIFT+6789** и нажмите **OK**. Теперь, если все правильно введено, появится всплывающее окошко. После этого вводите **ALT+C** и получите 10000000 долларов.

Disciples II: Dark Prophecy

Во время игры нажимайте **Enter** и вводите нижеследующие коды. После ввода опять нажмите **Enter**.

moneyfornothing — добавить по 9999 единиц золота и маны.
borntorun — добавляет action points для всех членов вашей команды.
help! — лечит всю команду.
wearethechampions — немедленно выиграть миссию.
loser — немедленно проиграть миссию.
herecomesthesun — открыть всю карту.
paintitblack — закрыть всю ранее не открытую карту.
givepeaceachance — мир со всеми расами.
badtothebone — война со всеми расами.
cometogether — альянс со всеми нациями.

Grand Prix World

Вводите следующие коды вместо имени игрока:
Monopoly — для того чтобы выигрывать каждую гонку;
Grand prix world 2 — для получения после каждой гонки по 8 очков.

Kingdom Under Fire Gold Edition

Во время игры откройте консоль и вводите коды.
MAKEMYDAY — включить режим кодов (надо вводить при переходе на новый уровень).
DAYSPRING — открыть всю карту.
BAEGOPA — дать 500000 единиц ресурсов.
LICKMYBUN — повысить уровень вашего персонажа.
GODBLESSU — восстановить здоровье вашего героя.
THEUNTOUCHABLE — неуязвимость.
SIMSIMHAE — мгновенное строительство.
HASTALAVISTA — убить вашего героя.

Medal of Honor: Allied Assault

Создайте ярлык для exe'шника игры и в графе "объект" добавьте **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. У вас получится что-то наподобие **<каталог игры>\mohaa.exe +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. Теперь во время игры нажимайте тильду ("~") и вводите:

wuss — все оружие;
dog — неуязвимость;
fullheald — вылечить вашего героя;
notarget — теперь враги вас не видят;
give ammo — добавить патронов ко всем видам оружия;
noclip — режим прохода сквозь стены;
tele x y z — телепортировать в место с координатами (x; y; z);
coord — показать текущие координаты;
kill — убить вашего героя;
giveweapon weapons/"weapon_name".tik — дать оружие, где /"weapon_name" — вид оружия, список дан ниже:
colt45 — "Кольт" 45 калибра;
m2frag_grenade — осколочная граната;
p38 — "Вальтер";
steilhandgranate — еще одна граната;
m1_garand — граната типа "лимонка";
kar98 — "Маузер";
shotgun — винтовка типа "винторез";
bazooka — базука;
panzerschreck — "Панцершрек", однозарядный гранатомет в простонародье;
mp44 — МП-44;
thompsonsmg — "Томмиган";
mp40 — еще один из разряда МР;
springfield — снайперка за номером один;
kar98sniper — снайперка за номером два.

Шестнадцатиричные коды

Battlecruiser Millenium

Для игр такого жанра одна из самых главных проблем — деньги. Попробуем ее решить. По адресу **0147A8FF** лежат ваши потом и кровью заработанные кредиты. Изменяйте соответственно. Вот только в сетевой игре это вам вряд ли поможет: узнают — выкинут с сервера. Также необходимо добавить, что значение следует изменять с особой осторожностью, так как в четырех случаях из пяти игрушка вылетает. Так что не жадничайте особо сильно и используйте разные программы для прописывания и изменения значений. Если же совсем ничего не получается сделать, попробуйте изучить значения по адресам **015CABC3** и **01611CF0**.

Planescape: Torment

Во время игры запомните количество вашей экспы и сохранитесь. Теперь, ничего больше не предпринимая, выходите из игры. Включите калькулятор и переведите значение в шестнадцатиричный код. Теперь переверните байты полученного значения. Например, если у вас экспы 48 56, то это должно выглядеть как 56 48. Открывайте файл **torment.gam** в обычном шестнадцатиричном редакторе и ищите данную последовательность по контекстному поиску. Теперь изменяйте его как хотите, но помните о перевернутом порядке байтов. Если значений таких несколько, попробуйте изменять их по очереди, запоминая предварительно адрес значения в файле и проверяя затем изменения в игре.

Quake 3: Sidrial

Очередной мод на движке одной из наиболее популярных игрушек века минувшего, да и начала века нынешнего. Ищите источники вашей жизненной энергии по адресу **05F5AD93**. Однако поиск может и не принести ничего. В игре используются динамически меняющиеся адреса и перевернутый порядок байтов.

Игровые ресурсы

Крутой Сэм: Второе Пришествие (Serious Sam: The Second Encounter)

В основном каталоге игры лежат файлы со странным расширением **.gro**. При более пристальном изучении выясняется, что эти файлы — самые обычные архивы и открыть их можно самым обычным WinZip'ом. Особый интерес представляют файлы **SE1_00_ExtraTools.gro** и **SE1_00_Music.gro**.

4x4 Evolution 2

Для получения 23000000 долларов в файле **metal.ini**, что лежит по адресу **<каталог игры>\System**, пропишите следующую строку **cash=sbUHuQg6pEjgFpoR*Ftoi*r83p7**.
Для открытия команд введите в том же файле:
team=Drehkraft — для получения команды Drehkraft.
team=Team Death — для получения команды Death.

Battlecruiser Millenium

Эта игра — просто настоящий кладезь различных ресурсов. Тут тебе и музыка, и звуки, и текстуры, и анимированные трехмерные модели. И все это в открытом виде: бери — не хочу. Расскажем обо всем по порядку.

<Каталог игры>\data — файл шрифта, используемого в игре, и несколько ini'шек с параметрами. Тут же лежат и два архива: один с трехмерными модельками миров, другой — с файлами сценариев (как можно судить по названию) с файлами непонятного расширения.
<Каталог игры>\docs — директория, в которой можно найти полное описание игры.
<Каталог игры>\gfx\avi — видеофрагменты взрывов и прочих межгалактических эффектов в известном формате.
<Каталог игры>\gfx\frontend — текстуры, предварительно запакованные в пять архивов, соответственно их предназначению. Так и нагляднее, и нам проще выдирать.
<Каталог игры>\gfx\sfx — текстуры интерфейса самого геймплея, плюс текстуры выстрелов, взрывов и прочие полезные картинки.
<Каталог игры>\gfx\skybox — папка с фрагментами космоса, видимого в различных системах и галактиках.

<Каталог игры>\models — модельки в формате *.3d, а также, в каталоге <каталог игры>\models\textures, — текстуры к ним.
<Каталог игры>\pte2\ptetex — еще одна папка с текстурами самого различного предназначения.
<Каталог игры>\pte2\stetex — а здесь лежат текстуры всех планет и миров, которые вам могут встретиться в игре (ровно 41 штука!).
<Каталог игры>\save — ваши сохраненные игры.
<Каталог игры>\shots — папка со скриншотами.
<Каталог игры>\soundfx — в основном каталоге лежат архивы звуков соответственно их принадлежности — природа, офицеры, главный компьютер, звуки костюма (в режиме FPS). Также в папке есть поддиректории, подробнее о которых ниже.
<Каталог игры>\soundfx\music — музыка из игры.
<Каталог игры>\soundfx\officers — различные реплики офицеров, упакованные в соответствии с работой каждого.
<Каталог игры>\soundfx\pilots — реплики пилотов различных рас и кораблей соответственно их настроению.

Black And White: Creature Isle

Просканировав директории <каталог игры>\Audio\Dialogue и <каталог игры>\Audio\Sfx небезызвестной программкой GameAudioPlayer, вы найдете огромное количество (более 3000) звуковых файлов различного предназначения.
<Каталог игры>\Data\Landscape\CreatureIsles — директория с планом острова в одном из форматов, поддерживаемых Adobe Photoshop.
<Каталог игры>\Data\Textures — текстуры игры.
<Каталог игры>\Data\Tips — несколько скриншотов и картинок с экранов загрузки.

Антиквариат

Blood

837C3A0D — патроны для пистолета, 837C3A11 — патроны для обреза, 837C3A15 — патроны для автомата, 837C3A19 — топливо для огнемета, 837C3A1D — палочки динамита, 837C3A21 — баллоны с дихлофосом, 837C3A25 — батареи для лазерной пушки, 837C3A29 — патроны для черепометки, 837C3A2D — запас кукол Вуду, 837C3BAE — аптечка, 837C3BB3 — остаток воздуха в акваланге, 837C3BBD — остаток батареи для прибора ночного видения, 837C3BC6 — голубая броня, 837C3BCA — красная броня, 837C3BCE — зеленая броня.

Fifth Element

00A2D4C6 — количество жизней, 00A2D502 — запас гранат, 00A69008 — патроны к автомату, 00A6900B — патроны к EF1, 00A2D4DA — мины, 00A2D504 — электрошок, 00A6900A — патроны к винтовке, 00A2D50A — патроны к фризеру.

Nuclear Strike

01A14E28 — броня, 01A14EAE — запас топлива, 019AA568 — патроны к пулемету, 019AA584 — ракеты первого типа, 019AA5A0 — ракеты второго типа.

Witchhaven

85760B1D — броня, 85760AF9 — пузырьки со здоровьем.

Easter Eggs

Medal of Honor: Allied Assault

Скрытый уровень

Войдя в игру, вызовите консоль нажатием клавиши "~" (тильда) и введите там слово maplist. В результате вашему вниманию будет представлен список всех игровых карт. Щелкните левой кнопкой мыши на названии любого уровня, и вы тут же окажетесь на выбранной локации. Но важно не это — важно то, что в списке карт имеется один экземпляр, который при прохождении игры вы не встретите. Зовут его m4l0.bsp. Обращаю ваше внимание на то, что он представляет собой полноценную и весьма интересную миссию, а не корявый и недоделанный авторами уровень. Сложно сказать, почему разработчики не включили эту карту в список синглплеерных миссий. Наверное, она не вписалась в сюжетную линию. А может... авторы просто приготовили нам небольшой сюрприз. Но как бы то ни было, посмотреть на данный уровень и поиграть на нем рекомендуется всем поклонникам игры.

Танцующие фашисты

Начав игру во второй части (задание Scuttling the U-529 — Naxos Prototype) второй миссии, идите в комнату, где за столом сидят немцы, играя в карты (эта комната является третьей по счету). Войдя в нее, посмотрите вправо — вы увидите большое окно. Через его стекло вы можете видеть небольшой участок первого этажа субмарины, где стоят два фашиста-охранника. Подойдите вплотную к окну и пройдитесь вдоль его левой части, нажимая при этом кнопку "использования" (по умолчанию ею является клавиша E). Теперь посмотрите в окошко и наслаждайтесь представившейся вашему взору картиной — фашисты с первого этажа будут по очереди отжиматься, выполнять различные физические упражнения, делать сальто и даже плясать! Как только представление закончится, повторите проделанную вами до этого процедуру и увидите продолжение.

Мини-игра

Если вы, играя на сложном уровне сложности (Hard), в первой и второй частях пятой миссии сохраните в живых всех своих сослуживцев и в следующей части всем составом доберетесь до танка, вы станете участником интересной, но очень опасной мини-игры. О ее начале вас известит следующая надпись: *"You have 60 seconds to find a safe hiding spot and then Bazooka-Med will be on your trail"*. Вам будет предложено за шестьдесят секунд спрятаться от вооруженного базукой немецкого медика так, чтобы он вас не смог найти — в противном случае вас ожидает неминуемая смерть. Задача эта — не из легких, но она выполнима. Нужно только найти подходящее укрытие, коим — подсказываю — могут послужить местные развалины. После окончания мини-игры миссия продолжится.

Да будет музыка!

В начале четвертой части (она называется The Communications Blackout) шестой миссии, миновав арку, сверните на первом повороте влево, и вы окажетесь рядом со зданием с большими окнами. В нем имеется дверь, над которой красуется вывеска с надписью "Rarten Bersteller". Отворив дверь, зайдите в помещение. Вы окажетесь в небольшой комнатке, из которой вы должны выйти в коридор, с тем чтобы войти в располагающийся справа зал, где в углу стоит пианино, а рядом с ним — гитара. Если вы подойдете к первому и нажмете клавишу "использования", ваш герой сыграет на пианино "фирменную" музыку игры.

Вместе веселей

Во второй части (The Rescue Mission) первой миссии, когда вы, освободив майора Grillo, проникнете за большую арку и окажетесь в длинном дворе (вход в него изображен на скриншоте), поднимитесь вверх по ступенькам лестницы, расположенной рядом с грузовиком.



▲ За этой аркой располагается нужный нам двор.

Сверните влево и идите далее по платформе, пока не увидите расположенный в углу маленький и ничем с виду не примечательный проход, находящийся за небольшой лестницей. Поднявшись по ней, вы очутитесь в помещении, населенном недружелюбными фрицами и полном полезных вещичек, типа аптечек и амуниции. Но главное, что вы можете здесь обнаружить, — это захваченный фашистами снайпер, который с удовольствием к вам присоединится и будет вам помогать в борьбе с фашистами.

Microsoft Flight Simulator

Координаты объектов в разных частях света.
North 47° 37' 12.6500"; West 122° 20' 48.9400" — Seattle, Washington, координаты антенны спутникового наблюдения за космическими аномалиями.
North 028° 36' 21.0200"; West 080° 39' 01.2800" — Cape Canaveral, Florida, координаты стартовой площадки космического корабля.
North 028° 35' 21.0200"; West 080° 39' 01.2800" — Cape Canaveral, Florida, Vehicle Assembly Building (VAB).
North 048° 51' 02.0000"; East 002° 20' 47.0600" — Paris, France, Эйфелева башня.
North 029° 59' 20.9900"; East 031° 08' 16.3800" — Giza, Egypt, пирамиды.
North 029° 58' 19.8300"; East 031° 08' 13.8300" — Giza, Egypt, и сфинкс впридачу.

Над рубрикой "КОДекс" работали: "Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — Александр Опальский aka MagiciaN (note1abk@mail.ru). "Easter Eggs" — Андрей Верещагин aka Soldier (soldier@igromania.ru). Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

НОВОСТИ РОЛЕВЫХ ИГР

d20 system

ПОДРОБНОЕ руководство по ведению "высокоуровневых" кампаний, звено т.н. *Cap Systems* (Manual of the Planes, The Deities and Demigods), включает все сведения для персонажей предельно высоких уровней, именуется Epic Level Handbook и выпускается *Wizards of the Coast*. Информация по "генережке", могущественные заклинания-двеомеры, псионика, эпические и престиж-классы, специфика применения умений с запредельным рангом — все это позволяет преодолеть даже 20 уровень опыта, границу параметров PHB и DMG. Ведущие обнаружат в книге эпических чудовищ, древние артефакты и загадки. Издание в 320 стр. в твердой обложке продается за $39.95. Другим новым продуктом "Визардов" стал "экран ДМа", оформленный в духе Forgotten Realms.



ALDERAC анонсировала сразу две книги по миру *"Пяти колец"*. Way of the Samurai представляет умения, навыки, престиж-классы самураев Великих Кланов. Вводятся понятия "пути самурая" и "ката", позволяющие строить нелинейную схему развития персонажа-самурая. Подробно расписаны школы каждого клана: учителя, легенды, специализация на оружии и т.д. Книга поддерживает игровые механики d20 и Legend of the Five Rings d10. Magic of Rokugan: каждое заклинание, каждая магическая вещь обладают в "восточном сеттинге" собственной жизнью. Каждый "кусочек" магии содержит в себе духа, у которого есть своя воля и убеждения. Книга не только представляет новые волшебные вещи/заклинания, но еще и содержит правила для "оживших" вещей. Новые навыки для создания магических вещей и престижные классы *shugenja* также включены в продукт. В обеих книгах по 96 стр.



Кроме "восточных" продуктов, *Alderac* активно занялась миром темных секретов и технологий шпионажа Shadowforce Archer, предназначенным для d20-совместимой игры Spycraft. Игрокам предстоит вжиться в роль суперагентов, свергающих сумасшедших диктаторов, расследующих проделки эксцентричных миллионеров и криминальной элиты. В 256-страничную книгу входят новые *классы (faceman, fixer, pointman, soldier, spook* и *wheelman)*, более 150 навыков (для мастеров боевых искусств, снайперов, спецов по оружию массового поражения), престиж-классы (включая контр-террориста и хакера). Первая книга Shadowforce Archer Campaign Setting появится в продаже в этом месяце, а Spycraft RPG Sourcebook: Modern Arms Guide (руководство по оружию) — в июне.

На волне интереса к серии *Master Class*, подробно описывающих отдельные классы персонажей, *Green Ronin Publishing* решила начать работу над расовыми "комплитами". Серия *Races of Renown* начнется с описания дварфов Hammer and Helm: A Guidebook to Dwarves. Над книгой трудится редактор журнала Dragon Magazine *Jesse Decker*. За ней последуют Bow and Blade: A Guidebook to Elves и Plot and Poison: A Guidebook to Drow.

КОМПАНИЯ *Chaosium Inc.* решила не упускать потенциальную прибыль и объявила о серии дополнений к Call of Cthulhu d20. Действие первой книги Pulp Cthulhu происходит в 30-х годах прошлого века. Она представляет описание культов, сумасшедших ученых и героев из классической игры по ужастикам *Г. Лавкрафта*. Также рассказывается о том, как создать секретные сообщества Исследователей, посвятивших свою жизнь борьбе с *Mythos*. В книге приведены три приключения в разных частях мира, включая таинственный Шанхай.

HOLISTIC Design продолжает серию книг *Secret Societies* для ролевой игры Fading Suns. В новом продукте Heretics & Outsiders перед нами раскроются тайны иерархических культов, психо-революционеров и шпионов. В книгу войдут характеристики для базовой игровой механики Fading Suns — *Victory Point System* — и для d20.

Другие системы

CITIZEN Games решила возбудить детские воспоминания у ведущих ролевых игр и анонсировала выпуск универсального листка для защиты мастерской информации от посторонних глаз — Master Screen. На картонной основе — пластиковые кармашки и набор универсальных заставок и табличек на все случаи жизни. Собрались поиграть в другую ролевую игру? Просто смените картинку и вставьте новый набор табличек. Продукт получил одобрение у многих игровых компаний, которые обещают выкладывать обновления и таблички к новым играм на своих сайтах. Стоить "экран" будет $20.

ПРОГРЕССИВНЫЙ подход к выпуску нового издания GURPS предложила компания *Steve Jackson Games*. В голосовании, открытом на сайте компании, вам предлагается решить не только судьбу 4-го издания, но и то, *каким* оно будет. Целых 65 вопросов, по результатам которых определится направленность новой редакции. Конечно, все будет в основном зависеть от мнения большинства, но и ваш голос тоже может быть важен.

Готов и новый продукт в линейке GURPS — *Eden Studios* объявила о готовности свежего дополнения GURPS Conspiracy X. 170 иллюстраций разместились в объемном 288-страничном томике. Мир *Conspiracy X* очень похож на наш. Те же самые люди гуляют по грязным улицам. Те же самые животные роются в помойке в поисках пропитания. Те же самые мыльные оперы крутятся по телевизору. Но что-то не так... Существует еще один уровень "реальности", недоступный обычным людям. "Настоящий" мир — это просто прикрытие для махинаций инопланетных захватчиков, тайных заговоров и сверхъестественных ужасов. В потоке историй о том, "что происходит на самом деле", есть элемент истины. И некоторым существам выгодно, чтобы правда не выплыла на поверхность. Отдает "Матрицей"... Игрокам предлагается роль представителей правительственных структур, от агентов ФБР до шпионов ЦРУ, от хакеров NSA до рейнджеров армии. Все они работают на суперсекретную организацию *Aegis*, которая сопротивляется инопланетным и сверхъестественным силам.



DEEP 7 Games выпустила игру Arrowflight, действие которой происходит в эпическом сказочном мире, разработанном *Тодом Доунингом*. Применена игромеханика DEEP, основанная на d6. У персонажа есть несколько основных атрибутов и зависимые от них умения. Получая очки опыта, игрок может повышать свои умения, а не основные атрибуты — т.е. механика типа skill-based. Игроку предлагается выбор из 8 рас: человек, эльф, дварф, орк, фея (спрайт, пикси), гном, сприг, домовой. В руководстве 192 стр., и стоит оно $22.95.

НОВОСТИ СТРАТЕГИЧЕСКИХ ИГР

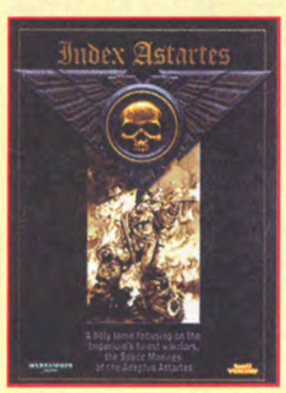
Games Workshop

В линейке Warhammer 40k вышли новые *Chaos Space Marines* (розово-черные, с щупальцами) из Легиона "Дети Импера-



тора" вместе с лордом, а также несокрушимые "Железные Воины" и их Warsmith. Основой для нового бокса стал пластиковый набор Космопехов Хаоса, приправленный необходимыми деталями из белого металла. В продажу он поступает в этом месяце.

К серии *Chapter Approved*, где впервые были собраны лучшие статьи из журнала ***White Dwarf*** по вселенной **40k**, добавилась серия-близнец, **Index Astartes**. Первая книга уже появилась на полках магазинов (стоимость — $19.99). Она посвящена исключительно Легионам Космодесанта, в основном Легионам Первого Основания.



В следующей книге будут собраны Звездные Волки, Ультрадесант, Пожиратели Миров и Повелители Ночи. Так как Легионов Первого Основания всего 20, то логично ожидать выхода 5 книг из новой серии *Index Astartes* в течение всего 2002 и зимы-весны 2003.

УМЕРШИЙ проект **Epic 40k** возрождается благодаря усилиям группы ***Fanatics***. Один из их руководителей, *Дервис Джонсон*, объявил о скором выходе второй редакции популярной в прошлом системы. Разработчики, уже порадовавшие игроков облегченной версией правил Player's Edition, теперь обещают еще большую реалистичность и переработку боевой механики.

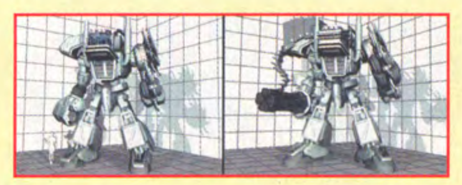
BattleTech

WIZKIDS выпустила в свет целую линию новых мехов, и можно говорить о втором рождении **BattleTech** (чуть больше года назад умерла FASA, предыдущая издательница системы). В серию включены омнимехи Mad Cat, Vulture, Hellfire Mech, Wraith Mech и даже Epana Pursuit Tank VTOL. Все это означает только одно — новое рождение **BT** успешно состоялось!





ОСОБОЕ внимание ***WizKids*** уделяет теперь роботам, которые, молотя противника в ближнем бою, будут не менее эффективными, чем при применении дистанционных атак. Примером такого меха стала новая модель под названием AgroMech. Несмотря на скрытность разработчиков, уже сейчас ясно, что базовая модификация AgroMech'а нацелена на ведение исключительно ближнего боя — захватываем противника мощной клешней и отпиливаем ему все выступающие части стального тела. Дополнительная конфигурация, оснащенная крупнокалиберной автоматической пушкой, позволит сперва обработать противника на средней дистанции, а потом, подойдя к нему вплотную, отпилить то, что еще не успело отвалиться.



Другие системы

OLD GLORY решила обогнать своего конкурента ***Foundry*** и вплотную заняться Первой мировой войной в масштабе 25 мм. Правила разработаны и выпущены в *серии Great War Spearhead*, которая знаменита добротным подходом к отыгрышу и организации сражений прошлого столетия. Итак, три сценарных кампании для Восточного и Западного фронтов, 14 воюющих сторон, спецправила для периода 1912-1913. Но самое главное — великолепная подборка миниатюр! Там есть все — от танка "Марк IV" ($35.00) до 4-секционной линии окопов с проволочными заграждениями (6,5 футов длины, $125.00 за все удовольствие). Итак, Old Glory лишний раз показала, что такое классный варгейм для состоятельных игроков, которые равнодушны к длинноухим эльфам и зеленомордым оркам.

По сообщению официального сайта российской компании ***"Звезда"***, уже выпущены и продаются 2 новых продукта: очередной "сценарий" из **"Эпохи битв"** под названием **"Ледовое побоище"** и новая игра на гексагонах (но не из серии **"Гексостратегия"**) **"Вторжение"**. Если смысл и назначение "Ледового побоища" объяснять фанатам **"Эпохи битв"** не придется, то вторая игра требует некоторых пояснений. Это стратегия в антураже киберпанка/dark future. Борьба между противниками происходит в Центральной Европе недалекого будущего. В коробку вкладываются пластиковые миниатюры футуристической техники.

Dream Pod 9 продолжает линейку тяжелой пехоты **Heavy Gear** книгой **Mercury Planet Book**, а среди *Heavy Gear* появились Tachi's Rattlesnake, Vanguard of Justice и Shadow Dragons, а также Правила Heavy Gear Второй Редакции.



НОВОСТИ КАРТОЧНЫХ ИГР

ALDERAC объявила о выпуске свежего 116-карточного сета для коллекционной карточной игры **The 7th Sea**. В набор **The Syrneth Secret** вошли карты, посвященные секретным организациям игрового мира — от дворянского Los Vagos до сумрачного die Kreuzritter.



В свою очередь, ***Decipher Inc***. издает второй сет свежего хита **Lord of the Rings TCG**. В комплект **Mines of Moria** войдут 120 карт, на которых представлены лучшие кадры из путешествия Хранителей по заброшенной столице дварфов. К выходу этого номера "Игромании" карточный "Властелин" уже должен продаваться в России.



Антон Курин
(anton_kurin@mail.ru)

Magic: The Gathering

ПОЯВЛЕНИЕ ***Torment*** на турнирах формата **Limited** было основным событием месяца. Большинство стратегических советов в Сети посвящено именно этому формату. А с первого марта ***Torment*** примет участие и в **Constructed** турнирах. Далее в номере вы можете прочитать статью, посвященную формату **Тип 2**, за авторством вашего покорного слуги.

Главным турнирным событием для стран бывшего Союза стало проведение Региональных чемпионатов. Это отборочные турниры к Национальным чемпионатам России и Украины. В 2002 году на чемпионате России будут участвовать и белорусские игроки. Вслед за Саратовом эстафету закрытых турниров с повышенным призовым фондом подхватил и Киев. В начале июня клуб **MagicLand** проведет финал с призом в 5000+ гривен, что примерно равняется $1000. Больше турниров, хороших и разных!

Мировые турниры также не прошли мимо нас. На **Grand Prix Heidelberg** один из лучших украинских игроков, **Юрий Коломейко**, снова вошел в четвертьфинал, а **Алексей Котков** из Москвы, впервые посетивший турнир такого уровня, занял 24 место. Всего участников было 878. В то же время **Alex Shvartsman**, известный своими недельными обзорами на ***Sideboard***, занял первое место на **Grand Prix Fukuoka** в Японии. Это далеко не первая его победа в игровом сезоне. Стабильность — признак мастерства!

Пока еще неясно будущее сетевого проекта "Визардов" — **Magic Online**. Бета-тестинг продолжается, а релиз пока не близок. Захотят ли люди платить реальные деньги за виртуальные карточки? Или предпочтут вернуться к старым программам типа "Апрентиса"? Время покажет.

Из локальных новостей можно отметить закрытие московского клуба **"Лотус"**, мир праху его, и начало официальной работы клуба **"Лабиринт"**. Засим новости минувшего месяца исчерпаны, читайте о развитии событий в следующем номере.

Сергей Тилипман
(solo@rolemancer.com)
При участии Николая Пегасова

LORD OF THE RINGS RPG

ВЛАСТЕЛИН ДАЙСОВ

"Скажи "друг" и войди" *(Загадка Дарина)*

После выхода "Братства Кольца" на широкий экран фанаты фильма, Профессора и ролевых игр с нетерпением ждали, когда же дебютирует Lord of the Rings RPG, разрабатываемая американской фирмой *Decipher Inc.*

И вот, наконец, свершилось: сгенеренные разработчиками Гэндальф и Фродо отправились в Мордор, побрасывая по дороге кубики... Приключение **"Через копи Мории"** (Through the Mines of Moria) открывает линейку продуктов новой ролевой игры, базирующейся не столько на толкиновском наследии, сколько на эпическом кинополотне *Питера Джексона.*



Можно утверждать, что Lord of the Rings RPG встанет в один ряд с другими играми по мотивам нашумевших кинофильмов и телесериалов, таких как Star Trek, Star Wars и Austin Powers. У издателя — *Decipher Inc.* — это своего рода конек, фирменный стиль: производство игр на волне популярности кинокартин.

В декабрьском номере "Игромании" за 2001 у вас была возможность познакомиться с карточным представителем "Властелина", теперь же дошла очередь и до ролевой игры. Вернее, до ее авангарда — игры-приключения.

"Приключения — опасная штука: стоит только выйти за порог — и ты уже не знаешь, куда тебя занесут ноги..." *(Гэндальф)*

"Игры-приключения" (adventure games) представляют собой гремучую смесь настольно-тактической и ролевой игры по сильно упрощенным, т.н. *fast-play* правилам. Они кратки, емки, легко воспринимаемы. Приводимые в них примеры ясны, справочных таблиц — минимум. Игроки, потратив максимум полчаса драгоценного времени на изучение правил, в роли Хранителей оказываются у Западных врат Мории, некогда великого царства гномов, ныне — оплота орков, троллей и прочей нечисти. Задание: как можно незаметнее и быстрее пересечь мрачные лабиринты и выйти с противоположной, восточной стороны Мглистых Гор. Миссия невыполнима? Посмотрим.

Все приключение состоит из трех больших сражений и марш-бросков между ними, во время которых игроки могут перевести дух. Баталии в Through The Mines of Moria совсем не просты, особенно для новичков, но ветеранам они могут показаться чересчур затянутыми. В помощь ведущему предназначены красочные тактические карты и ностальгически напоминающие сейчас уже не издаваемый MERP (Middle Earth Roleplaying), картонные фишки с изображениями героев и их противников.

"Но в Мории еще остался один живой дварф!" *(Гимли)*

Как и следовало ожидать, авторы приключения предложили нам уже *сгенеренный* набор персонажей. Поскольку все они — те самые 9 приключенцев из книги (не считая пони по кличке Билл), у игроков уже имеются представления о правильном *отыгрыше* членов Братства. Главный недостаток такого набора — полная несбалансированность персонажей. Если Леголас способен выпускать 2 стрелы за выстрел (причем по двум противникам сразу), то Мерри и Пиппину остается только стоять в сторонке да бояться... Манчкинам не понравится. Вообще, отряд Хранителей проливает свет на то, какими будут расы и классы в полной версии игры.

С *расами* все ясно: хоббиты, дварфы, эльфы, человеки (гондорцы и дунаданцы). Желающие поддержать Темного Владыку могут попробовать себя в роли орков или урук-хаев. Гэндальф по национальности — wizard. Оно и понятно, не писать же *Истари* или *Майар*. Люди имеют больше всех умений, на дварфах раны заживают, как на собаках, хоббиты бесшумно двигаются, эльфы далеко видят, т.е. все как в любой фэнтези-РПГ.

Базовым классом является warrior. К нему легко добавляются уровни престиж-классов рейнджера, капитана и ремесленника (craftsman). Гэндальф именуется magician. Жрецов и воров не замечено, но, вероятно, полные правила будут содержать ассортимент побогаче. А тут — ребята-воины просто пошли оркам морды набить, специфика приключения такая.

"Мы заставим их бояться Покое в Мазарбула." *(Арагорн)*



Игровая механика — вот что заставляет нас избегать одной ролевой игры, выбирать другую и мечтать о третьей. Что же представляет собой механика LotR RPG, пропущенная через призму LotR AG? Разработчики из Decipher Inc. не стали мудрить и для "Властелина" приспособили игровую систему Star Trek RPG, т.н. *Coda System.*



У каждого персонажа есть шесть базовых характеристик: Сила, Живучесть, Проворство, Ум, Влияние и Наблюдательность. Каждому из базовых параметров соответствует число-модификатор, применяющееся при бросках кубиков. Вторичные характеристики — это Ранения, Защита и 4 показателя сопротивляемости, аналогичные спасброскам



(Стойкость, Скорость, Воля, Мудрость).

Знакомо, не правда ли? Вылитая Третья редакция **Dungeons & Dragons**: те же статистические данные под иными именами, разве что только спасбросков стало на один больше. Да и их в *Coda* ввели не сразу, а лишь когда тестирование "Звездного пути" выявило потребность в дополнительной небоевой, "социальной" реакции на внешние раздражители.

Со временем персонажи "набирают" уровни, становятся более опытными в использовании тех или иных умений — боевых и прочих. Вместо богатого набора игральных костей с нестандартным количеством граней во "Властелине" используются знакомые всем шестигранные кубики. Так, вместо обычного для **d20 system** броска двадцатигранника с последующим прибавлением различных модификаторов и сравнением суммы с классом сложности (**DC**), в **LotR RPG** нам предстоит делать все то же самое, но только с броском двух шестигранников; показатель сложности заявленного действия переименован в Target Number (**TN**).

Но разработчики ничуть не стесняются того, что их продукт так сильно похож на лидера рынка ролевых игр. В конце концов, Третья редакция сама никак не может претендовать на оригинальность: *d20 system* вобрала в себя черты **GURPS**, **Ars Magica**, **Feng Shui** и других систем. Как и в *d20*, в *Coda System* вошли практически все лучшие аспекты лучших игровых механик: базирующаяся на игровых классах система с очковым развитием персонажей; неравномерное распределение вероятностей с возможностью (хоть и ничтожной) совершить практически любой, самый фантастический и героический поступок — при выпадении двух "шестерок" кости бросаются вновь, и процесс этот, теоретически, ничем не ограничен; наличие аналогов Добродетелей/Пороков (Flaws & Virtues) и престиж-классов; проведение боев на гексагональных тактических картах... Гениально просто структурирован игровой раунд — в свой ход персонаж может произвести два любых действия. Короче говоря, многообещающая система.



"Тебе не пройти! Я служитель Тайного огня, носитель пламени Анора. Тебе не пройти." *(Гэндальф)*

А как же магия? К сожалению, столь важный элемент для любой фэнтезийной игры — и такой критичный для Средиземья эпохи "Властелина колец", — как волшебство и чародейство, ни в правилах "Мории", ни в самой *Coda* почти не раскрывается. Что касается второго пункта, то тут все ясно — откуда в "Звездном пути" магия? В тех же сокращенных правилах **LotR RPG**, что мы получаем с комплектом **LotR AG**, у единственного мага Гэндальфа в арсенал "волшебных примочек" входят: одно слабенькое боевое заклинание (раз в бой), способность подсвечивать и гасить свой посох (неограниченное использование) и эксклюзивное умение разрушать своим посохом мост Казад-Дума (один раз за все приключение, т.к. после длительных тренировок Гэндальфа в Мории остался единственный мост). Все. Плюс неясное примечание о том, что Гэндальф кастует и другие заклинания. Не хочу быть магом...



"Я не желаю идти в Морию!.." *(Леголас)*

В качестве резюме: перед нами — замечательная "синематичная" игра, не требующая многочисленных бросков различного вида игральных костей, утомительных подсчетов и продолжительных сверивании с таблицами и справочными пособиями. Равно как и бесконечных споров с ведущим. Отдельно можно отметить высокий уровень иллюстраций, взятых непосредственно из фильма, и превосходную карту Средиземья — настоящий подарок любому поклоннику творчества Толкина. С другой стороны, гид по Средиземью нефункционален: информации для организации ролевых игр недостаточно, а для фаната этот буклет — жалкая поделка. Отсутствуют подробные карты Мории, однако, по заверениям авторов, в грядущем специальном Морийском дополнении к **LotR RPG** нас ждут более подробные карты гномских подземелий. Как небольшой, но приятный бонус, можно упомянуть о возможности для желающих продолжать приключения и уже за пределами Мории. Впрочем, до Ородруина дойти не удастся.

"Через копи Мории" — отличный вариант РПГ для новичков. Или для ветеранов, желающих показать своим несведущим друзьям, что же это такое — *ролевая игра.* ■

ООО

Для заинтересовавшихся: купить и поиграть в Lord of the Rings RPG или же взять ее в прокат можно в клубе интеллектуальных игр "Лабиринт" (www.rolemancer.ru/labyrinth).

Что в ларце? Уж не Кольцо ли?

Содержимое коробки:
1. **Welcome to Middle Earth**, краткий путеводитель по Средиземью (24 стр.).
2. **Through the Mines of Moria**, пособие для ведущего (32 стр.).
3. Краткий курс правил (Fast-play Rules).
4. 9 листов персонажей (Хранители).
5. Два плаката А3 с общей картой Средиземья и тактическими картами Морийских чертогов.
6. Набор картонных фишек с изображениями героев и их противников.
7. Листовка: что такое ролевые игры и как в них играть.





JGran21
jgran@softhome.net

ИГРОВЫЕ КЛУБЫ

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ И КЛУБНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Компьютерные игры изначально зародились как "развлечение на одного": чтобы поиграть, человеку не требовалось ничего иного, кроме компьютера. Мультиплеер, предполагавший игру против живого оппонента, добавился значительно позже. И лишь в исключительных случаях (например, в Counter-Strike) он является первичным по отношению к сингловому режиму или даже полностью заменяет его. А во внекомпьютерных играх — все наоборот. Как правило, для того, чтобы играть в какую бы то ни было настольную игру, требуется несколько участников.

Компьютер покупается в магазине или любом другом месте, где бумажные эквиваленты своей (или папиной, у кого как) трудовой активности можно обменять на кучу железа и микросхем. А где раздобывать единомышленников и соратников для настольной игры?

Ну — неизменно обнаруживаются друзья-приятели, чьи сердца горят желанием (вероятно, вы и зажигали) поучаствовать в **D&D**-шном модуле, сыграть партиек пятьдесят в **Magic: The Gathering**, разложить на столе армии **Warhammer**... Но друзья-приятели не всегда присутствуют в надлежащем количестве и ассортименте и не всегда готовы уделить вам все свое свободное время (возможно, оно им дорого как память). Да и просто хочется пообщаться с кем-нибудь еще, увидеть, так сказать, мир, не ограниченный тягостной узнаваемостью приевшихся милых приятельских физиономий!

И тогда, озарившись надеждой и расправив крылья предчувствия непознанного, можно отправиться в клуб, где и поискать себе соратников по настольно-игровому развлекалову. Выйти в свет, так сказать. Показаться в люди, иначе произнося. Вы поняли, короче говоря.

Вообще, можно назвать много причин, почему народ тянется в клубы. Одну мы уже назвали. Присвоим ей порядковый номер "во-первых".

Теперь — во-вторых, да? Почему бы и нет — отлично — во-вторых! — в клубе есть место, где можно поиграть. Наиболее осмысленные места (квартиры и лесные/парковые полянки) не всегда доступны. Первые — из-за родителей, вредных соседей и прочих препятствующих факторов, а вторые — из-за переменчивых погодных условий.



В-третьих: клубы обычно занимаются продажей всякоразного игрового хозяйства, и оказавшись в клубе, можно заодно и затариться.

Но не все так просто с клубами настольных игр. Фишка в том, что игры-то все разные, а потому и обстановка в каждом клубе особенная. Аналогичная ситуация наблюдается и в компьютерно-игровых клубах, но там это не столь ярко выражено.

Сегодня мы наконец-то решили расставить точки над всеми буквами алфавита и рассказать, какие клубы для настольных игр существуют и что они собою представляют.

Люди, которые играют в игры

Основной контингент посетителей клубов составляют студенты и старшеклассники, для которых настольные игры являются или любимым хобби, или неплохой альтернативой компьютерным клубам.

Традиционно считалось, что настольные игры рассчитаны на семейный круг. И только в последние пару лет стереотипам настал конец, и клубно-молодежное движение набрало обороты. Произошло это из-за того, что многие современные настольные игры намеренно ориентируются на турнирную игру (например **Magic: The Gathering**). В них, конечно, можно играть и дома с друзьями, но домашняя игра очень сильно отличается от турнирной. Дома играют в первую очередь для того, чтобы развлечься и получить удовольствие. На турнире — еще и ради выигрыша, победы и самоутверждения. В некоторые игры вообще очень тяжело играть дома — необходимы специальные столешницы или другое оборудование, потратиться на которое может не всякий начинающий полководец или маг (самый яркий пример — военно-тактические игры, такие как **Warhammer**).

Чаще всего клубы настольных игр работают с каким-нибудь одним игровым направлением. На сегодняшний день преобладающее большинство клубов занимается продвижением коллекционно-карточных игр, есть много клубов по военно-тактическим, и практически отсутствуют клубы для ролевых игр. Все существующие клубы можно условно разделить на три больших категории: **"столы при магазине"**, **"игровые клубы"** и **"клубы единомышленников"**.



Столы при магазине

Продавать настольные игры — не картошкой торговать. Необходимо не только грамотно продать товар, но и сделать так, чтобы покупатели пришли в магазин еще раз. А потому "продавцы игрушек" в первую очередь озабочены тем, чтобы посетителям было где поиграть в свежеприобретенную настолку. По этой причине фирмы, занимающиеся распространением игровой продукции, зачастую открывают собственные игровые клубы, убивая тем самым двух зайцев: клуб при магазине является

одновременно и торговой точкой, и игровым пространством.

Наиболее яркий пример — клубы компании *"Саргона"*, основного "продавца" карточных игр. Помимо реализации карт и атрибутов для игры, там регулярно проводятся турниры, презентации новых сетов, чемпионаты города и т.д.

Основное достоинство таких "клубов-магазинов" в том, что в них всегда можно купить полный ассортимент продукции (питерский филиал компании, кстати, является одновременно офисом, складом и клубом). Однако, как правило, кроме "основного товара", подобные клубы ничего не продвигают, а потому спектр услуг, оказываемых ими, ограничен. Изредка можно встретить холодильник с газировкой и камеры хранения. Чаще всего такие клубы расположены в спальных районах, в небольших полуподвальных помещениях, иногда для них арендуются временные помещения в школах или домах творчества.

Клуб ради клуба

В последнее время встречаются клубы, основная задача которых — не продать товар, а предоставить игрокам возможность комфортно провести время за любимой игрой. Чаще всего такие заведения имеют узкую тематическую направленность — только военно-тактические или только карточные игры. Разумеется, при таких клубах тоже могут быть магазины, однако акцент делается именно на организацию игрового пространства.

Характерной особенностью подобных клубов является наличие специальных сотрудников — игровых администраторов, которые могут научить играть "с нуля" или объяснить тонкости правил, а также проконсультировать при покупке. Чаще всего именно от личности администратора зависит, будет ли клуб пользоваться популярностью и насколько уютно будет в нем посетителям.

В отличие от "клубов-магазинов", игровые клубы обычно располагаются в хороших районах и занимают значительное по площади помещение — их основная задача в том, чтобы посетитель остался доволен, а потому и требований к ним обычно предъявляется больше. Обычно в подобных клубах оказывается широкий спектр сопутствующих услуг — от организации турниров и проведения обучающих мероприятий до горячей кухни и продажи пива. Иногда можно даже встретить компьютерный зал для любителей виртуальной крови.

Клуб единомышленников

Бывает так: играет компания в любимую игру. Играют, собираясь по домам, постепенно расширяя приятельский круг, приводя новых знакомых. Через некоторое время, когда собираться дома, в общежитии или гараже уже невозможно из-за тесноты, для традиционных игровых посиделок снимается помещение. Это может быть зал ресторана или фойе дома культуры, подвал или комната в ЖЭКе. Для таких клубов характерна закрытость (попасть можно только по рекомендации знакомых) и крайне дружеская атмосфера. Иногда подобные заведения перерождаются в "профессиональные", но чаще случается так, что основной костяк единомышленников распадается, люди теряет интерес к игре и клуб закрывается.

Описанная ситуация очень характерна для периферийных городов — многие ныне существующие клубы карточных игр начинались именно с инициативы нескольких игроков.

✖ ✖ ✖

На сегодняшний день большинство существующих заведений относятся именно к категории "столы при магазине". Отсюда подавляющее число "карточных" клубов и почти полное отсутствие клубов для ролевиков. Несмотря на это, можно только порадоваться тому, что клубы есть, их количество растет, а востребованность в них постоянно повышается. И может быть, через некоторое время клубы настольных игр станут таким же привычным явлением, как компьютерные клубы и интернет-кафе. По крайней мере, существующие сегодня клубы настольных игр не всегда справляются с наплывом посетителей. ■

Фотографии, использованные в статье, сделаны в клубах "MagicLand" (Киев), "Саргона" (Санкт-Петербург) и "Лабиринт" (Москва).



Клубы карточных игр

Москва

"Портал". На данный момент — самый большой клуб карточных игр в Москве. Подвальное помещение в центре города, большой (на 150 мест) и малый (на 8-10 мест) игровые залы. Регулярное проведение турниров по MTG и Pokemon.

"Одиссея". Старейший клуб Москвы. В недавнем прошлом в клубе проводились обучающие ролевые игры, однако на сегодняшний день остались только карты — MTG, Legend of the Five Rings и т.д.

Санкт-Петербург

"Саргона". Единственный клуб на весь город, который занимается настольными играми. Акцент делается на MTG. Для проведения турниров в выходные дни снимается помещение столовой в соседней школе. Самое стильное и, пожалуй, самое уютное из всех саргоновских заведений. По выходным здесь начали собираться и поклонники Warhammer.

Киев

"MagicLand". На данный момент — лучший клуб для игры в MTG, ставший культовым и в среде российских игроков. Огромное двухэтажное помещение (бывшее здание детсада), собственная клубная система, регулярное проведение престижных турниров, на которые съезжаются игроки из стран СНГ.

"Легенда". Очередной саргоновский клуб, единственный на территории Украины. Помимо MTG, есть возможность поиграть в ролевые игры.

Клубы карточных игр в других городах

Во многих городах функционируют клубы, посвященные Magic: The Gathering. В таких клубах проводятся турниры, региональные чемпионаты, пререлизы новых сетов и т.д. К сожалению, практически все подобные клубы, кроме MTG, ничем не занимаются.

Клубы военно-тактических игр

Москва

"BoltFire". Отрада для игроков в Mordheim и Warhammer 40k. Игровые столы с приличным террейном. Есть тематический магазин, возможно составление индивидуального заказа (со 100% предоплатой). Помимо всего, рядом есть компьютерный зал.

"Алегрис". Клуб при складе одноименной компании, торгующей военно-тактическими играми. Находится в подвале и располагает столами с ландшафтами, где можно поиграть в Warhammer 40k и другие военно-тактические игры. Дешево и сердито.

"Эпоха Битв". Клуб, созданный пластмассовой фабрикой "Звезда" для продвижения собственной игровой системы.

Универсальные клубы

Москва

"Страна Мечты". Некогда популярное место сбора любителей карточного и военно-тактического BattleTech привлекало также поклонников Warhammer и даже ролевиков. К сожалению, дешевый бар со спиртным и лояльность охраны привели к тому, что серьезные игроки стали избегать клуба, считая его притоном.

"Лабиринт". Совсем молодой клуб с серьезными заявками. Замышлялся как клуб для ролевых игр, но быстро перерос данный статус из-за большой площади помещения. Помимо традиционных карточных и военно-тактических игр, организована аренда настольно-печатных игр, а также проводятся обучающие мероприятия по всем игровым направлениям. При клубе работают кафе и магазин игр.

Кирилл Румянцев
hardwick@mailru.com



Магия — величайшее искусство Европы Мифической. Но на что были бы способны колдуны, если бы рядом не находились те, кто выполняет свои скромные функции в тени магистров волшебства? Как прожить магам без верных слуг и друзей, далеких от мистицизма, но разбирающихся в суровой правде жизни?

Как вы уже знаете, в "Искусстве Волшебства" все персонажи делятся на три типа: **маги**, **спутники** и **челядь**. Не-маги, как может показаться на первый взгляд, меньше влияют на происходящие события, чем волшебники. Однако иногда именно они могут оказаться наиболее ценными членами партии.

Как создать полезного спутника или челядина, я сегодня и расскажу.

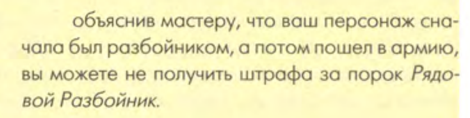
Соль земли — челядины

Челядины — это первый тип персонажей, которых волшебник может взять с собой в приключение. Когда создается новая коллегия, там тут же появляются эти незаметные, но такие незаменимые люди.

Челядин обычно происходит из крестьян или ремесленников, то есть принадлежит к низшему социальному слою. Он может обладать одной из следующих специальностей: *попрошайка, повар, боец, разведчик, часовой, слуга, телохранитель, конюх* и *десятник*. Каждая специальность определяет, какие способности будут доступны персонажу и какие добродетели и пороки ему стоит брать. Правильный выбор позволит создать гармонично развитого, "живого" героя. Подумайте, зачем *повару* учиться фехтовать вместо того, чтобы совершенствоваться в стряпне на кухне?

Особенность челядина в том, что он создает неповторимую атмосферу средневекового общества. Такому персонажу не нужны высокие характеристики, ему гораздо важнее понимать, как ему добиться целей своей нелегкой жизни. Знающий свое место челядин способен не только облегчить и обезопасить приключения партии, но и помочь ей выбраться из безвыходных ситуаций.

Челядин стеснен в выборе *пороков* и *добродетелей*, однако и под него можно подобрать интересную комбинацию. Например, бойца можно сделать *ветераном*, в результате чего у него появится лишних 7 пунктов опыта, которые затрачиваются на его боевые способности. А в качестве порока он записывается в *разбойники*, тем самым приобретая несколько лишних очков к способностям и не получая при этом особых неудобств. В средние века воинская служба давала полную амнистию, и,



объяснив мастеру, что ваш персонаж сначала был разбойником, а потом пошел в армию, вы можете не получить штрафа за порок *Рядовой Разбойник*.

Высшее сословие — спутники

В отличие от челядина, спутник занимает более высокую ступень в социальной системе. И если челядин странствует с магом в основном потому, что маг его одевает, кормит и снабжает деньгами, спутники могут и сами решать, чем заняться и с кем делить тяготы жизни.

Спутник может быть *зажиточным крестьянином, купцом, рыцарем, вором, трубадуром*... То есть кем угодно. По сложности образа персонажа спутник может поспорить даже с магом. Ему изначально предоставлен очень богатый список *добродетелей, пороков* и *способностей*. Существует огромное количество стереотипов для создания спутников, и я выделю лишь основные.

1. Воин. В эту категорию входят странствующие рыцари, начальники стражи, главари разбойников. Для бойца основные характеристики — это *Сила, Выносливость, Ловкость* и *Проворство*. Именно они обеспечивают ему высокие параметры в сражении. Основными способностями являются боевые умения и физические навыки. При этом, если ваш спутник — дворянин, он вряд ли обойдется без начальных познаний в *этикете, геральдике* и основных науках. И конечно, основными добродетелями будут *Ветеран* и *Качественное вооружение.*



на его *Скрытность* и *Ловкость*, для охотника или следопыта — на *Знакомство с местностью*, связи с нечистью и знания о живой природе. По тем же аналогиям подбираются параметры и для персонажей с иными биографиями.

Финальные штрихи к портрету

Итак, ваш герой родился и возмужал. Он многое умеет и знает, но без необходимого снаряжения ему не выжить в негостеприимном и жестоком средневековье. Воин, какой бы сильный он ни был, не выживет в ледяной пустыне без теплой одежды, вор не сможет вскарабкаться по отвесной стене с пустыми руками, а купец в девятнадцатом поколении не впечатлит клиента, если будет щеголять в лохмотьях.

Наконец, необходимо определиться с внешним видом персонажа. Во что он будет одеваться, какого цвета у него будут глаза, волосы, кожа? Будет ли он хвастать перед слабым полом своими украшениями или татуировками? Будет он городским жителем, или его домом станет дорога?

Отправляясь в долгое путешествие, персонаж должен позаботиться о том, чтобы у него имелись вещевой и спальный мешки, кремень, огниво, запас одежды и пищи, моток веревки, нож или кинжал (причем совсем не для боя), походный топорик (дров нарубить). Подумайте, наверняка вам что-то еще понадобится в странствиях.

В дорогу!

И вот наконец он готов, ваш единственный и неповторимый челядин или спутник. Теперь осталось лишь взять в руки карандаш, *дайсы* и отправиться навстречу новым приключениям. И вы увидите, что зачастую историю делают те, на кого сперва не обращали внимания... ■

2. Клирик. Служители церкви — это монахи, священники, отшельники и просто проповедники (кстати, сюда же относятся и шаманы). Для этой категории основными характеристиками являются *Интеллект, Обаяние* и *Контактность.* Не забывайте, что в те времена священники были не только духовными наставниками, но и хранителями знаний. Поэтому основной упор необходимо сделать на интеллектуальное развитие персонажа. *Диспут, Лекторское мастерство, Письмо, Свободные искусства* и *Теология* — вот на что надо обратить внимание. Священнику не стоит уделять время развитию боевых навыков, дабы не показаться смешным своей пастве. Ваша сила — в Слове Божьем, а не в стали клинка. Именно на это надо обратить внимание при выборе добродетелей и пороков.

3. Путешественник. К этой категории отнесем тех, кто не подпадает под первые две. Это воры, купцы, трубадуры, следопыты и охотники. Это те, кто своими способностями балансирует силы партии и не дает ей быть развитой однобоко, а потому слабой. Вот здесь ваша фантазия может развернуться на полную катушку. Сначала решите, что для вашего персонажа главное: красиво говорить, метко стрелять или незаметно облегчать чужие кошельки. От этого и будет зависеть путь создания и развития героя. Определитесь с добродетелями и пороками. Для купца основной упор делается на его репутацию (*Общественные связи, Знатный род* и *Добрая известность*), для вора —

В следующих номерах "Игромании" мы продолжим периодически публиковать рекомендации по "Искусству Волшебства".

"Искусство Волшебства" продается в игровых клубах, крупных книжных магазинах и через наш журнал. Научиться играть и найти единомышленников можно в московском клубе "Лабиринт" (www.rolemancer.ru/labyrinth).

Антон Курин
anton_kurin@mail.ru

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

СТАНДАРТ ПОСЛЕ ТОРМЕНТА

Обзор складывающегося формата Тип 2

То, чего мы так долго ждали и боялись, свершилось! С первого марта *Torment* стал легальным для участия в constructed турнирах. А значит, и в **Типе 2**. На следующие 4 месяца, до выхода сета *Judgment*, мы будем жить и бороться за победу в метагеймовой среде, обусловленной картами *Invasion* блока (*Invasion-Planeshift-Apocalypse*), базовой редакции (*7th Edition*) и блока *Odyssey* (*Odyssey* и *Torment*).



Далее я попробую сделать предположить (сами понимаете — никто ничего наверняка знать не может), каким станет новый метагейм: какие изменения в нем произойдут, какие колоды сформируются и так далее.



Уроки истории

Начнем с воспоминаний о том, как выглядел Тип 2 перед появлением Тормента. Впервые действующие в нем колоды можно было пронаблюдать на *Magic Invitational* — но, поскольку турнир был скорее развлечением, чем серьезным событием, то он дал только общее представление. Его результат: несколько оформленных идей (**Finkula, Rocket Shoes, Squirrel-Prison**), но нет доминирующей колоды, например, такой, как **Огни** (колода на **Fires of Yavimaya**) в конце 2000 года.

Вслед за ним прошли *States Championships*, где разброс представленных колод был значительно шире, а подход игроков — гораздо монументальней. Там появились такие деки, как **Snake-Tongue, Counter-Burn, Infestation-Upheaval** и **WUR**. Доминирующей колоды снова не было. Потом пара месяцев турниров в *Extended* отвлекла всех от Типа 2.

И вот — случились *Masters*! На этом турнире были представлены творения всех ведущих игроков и дизайнерских команд Магии. И больше половины пришло к неортодоксальному решению: черно-синий контроль, построенный вокруг **Psychatog**. Надо отметить, что эта колода до *Masters* не была представлена вообще ни на одном турнире.

Казалось бы, все уже найдено и придумано... Но в Магии никогда не бывает остановок, Магия — это постоянные изменения! На прошедших Региональных чемпионатах России вы могли увидеть разнообразнейшие колоды, мало похожие на прежние решения. Вспомним, какие деки к этому моменту были наиболее распространены (или Tier one decks). В их число входили: **Psychatog, Rocket Shoes** (она же — **R/G**) и **Terract**. Еще пять-шесть дек остались во втором звене (Tier two decks). Это были: **Snake-Tongue** (вплоть до пятицветного), **U/G-tempo, No-Mar (Angel-Go), Monger-Go** и **WUR**. Помните, что деление на Tier one, Tier two и так далее говорит не о силе колод, а о частоте их появления на турнирах. Колоды, вышедшие в четвертьфинал Региональных чемпионатов, обычно поровну распределялись между первой и второй группами.

Надеюсь, что дальнейшее развитие событий будет не менее интересным (и напоминаю, что деклисты колод старого Типа вы можете найти на компакте.)

Новые времена

Теперь мы можем подумать о будущих ключевых датах, к которым будут привязаны новые повороты метагейма и дизайна в Типе 2. Вначале по всему миру пройдут Национальные Чемпионаты (с середины апреля по середину мая). Они будут проходить в разное время, а значит — мы получим не один фиксированный метагейм, а сразу серию его изменений. Потом формат уйдет на откуп локальным турнирам. Затем пройдут Чемпионат Европы, Чемпионат Канады, APAC Championship (Азия) и Чемпионат Америки (конец мая-июнь), что и будет окончанием развития формата. Чемпионат Мира уже пройдет с участием *Judgment*.





Что день грядущий нам готовит?

Как всегда, новый Тип 2 будет состоять из старых дек, улучшенных новыми картами, и

Безумная Compulsion



Карта **Compulsion** прямо создана для использования новой механики madness. Допустим, активировав способность этого enchantment (1U, discard a card from you hand: draw a card), мы можем выбрать в качестве сбрасываемой карты **Obsessive Search**, затем сыграть madness (madness U) последнего и получить всего за 1UU прокрутку библиотеки на две карты, одна из которых досталась нам бесплатно.

От старого к новому

На протяжении всей истории Магии *Wizards of the Coast* часто выпускают на основе какого-либо старого хита новую карту со слегка измененным текстом. Обычно новая карта оказывается нежизнеспособной. *Torment* в этом отношении преподнес нам несколько сюрпризов: **Compulsion, Fiery Temper** и **Chainer's Edict** очень похожи на **Trade Routs, Lightning Bolt** и **Diabolic Edict** соответственно. НО! Возможно, что в новом Типе 2 они окажутся лучше, чем оригиналы! Подумайте над этим.

Слово о U/G-tempo

Замечательна история появления такой деки, как **U/G-tempo**. По своей сути, это агро-контроль, ориентированный на новую механику из *Odyssey* — threshold. Долгое время деку никто не воспринимал всерьез, хотя многие и писали статьи о ее потенциальной силе и возможных дизайнах. Но затем в *Extended* появилась новая доминирующая колода — **Miracle-Gro**, и ее потомок — **Super-Gro** (со включением белого цвета ради **Mystic Enforcer**). Ключевые существа этих колод — **Werebear, Quirion Dryad, Wild Mongrel, Meddling Mage, Mystic Enforcer** и **Merfolk Looter** — все входят в текущий Тип 2. Правда, для полноты картины не хватает **Daze, Gush, Force of Will** и **Winter Orb**, но и без них колода вполне способна на победу.

тех колод, на которые раньше карт не хватало. Проще всего разобрать старые деки с точки зрения того, кому что против кого дали в Торменте.

Сначала — о первом звене.

Psychatog получил Compulsion, Circular Logic, Obsessive Search и Chainer's Edict. На первый взгляд — ужасающе! Есть только одна надежда: вдруг все это в деку не влезет?..

Rocket Shoes (R/G), прозванный в народе Тапочками, приобрел массу неплохо сочетающихся с Wild Mongrel карт навроде Fiery Temper или Arrogant Wurm, а также забавный Insist, хмурый Grim Lavamancer и, возможно, Seton's Scout.

Зато против R/G и других агрессивных дек вышел Mutilate. К сильным изменениям это не приведет, но учесть их придется. Terract встретили картами персональной ненависти — Chainer's Edict и Morningtide (обе карты хороши также и против Psychatog).

Второе (но не слабое) звено тоже не обижено.

U/G-tempo — получил весь madness из зеленого и синего цветов. Go-mar и Monger-Go разжились Chainer's Edict и Laquatus Champion. WUR и Snake-Tongue готовы поджарить вас с помощью Fiery Temper, Pyromania и Grim Lavamancer. Плюс во все пять дек очень хорошо ложится Compulsion.

Теперь — что касается появления новых или возвращения хорошо забытых старых дек. Не думаю, что в ближайшее время мы встретим одноцветные колоды, даже черные. Похоже, их время еще не пришло. Однако такие карты, как Nantuko Shade, Mutilate и разноцветные земли из Тормента, прямо-таки напрашиваются в черную двуцветку!

Появление все того же Compulsion в сочетании с новой механикой madness дает надежду на возрожденный Counter-Burn. Давно отложенный на полку Machine Head ждет своего часа. Ambassador Laquatus в сочетании с Millstone уже целятся в ваши библиотеки. Зато однозначно плохой идеей будет попытка использовать discard или land destruction стратегии. И никто еще не отменял пятицветного Domain или Squirrel-Prison, но — неизвестно, будут ли они представлены на последующих чемпионатах.

Почем опиум для магов?

Теперь, когда предположения о будущем Типа сделаны, перейдем к еще более нестабильному вопросу — какими картами запасаться.

Самыми дорогими картами из *Odyssey* были Call of the Herd и Shadowmage Infiltrator. Думаю, что теперь маг (Infiltrator) будет не так распространен, как тот же Mystic Enforcer. Зато Зов Стада (Call of the Herd) ничуть не потеряет в популярности.

Вышедшие в *Torment* Grim Lavamancer и Nantuko Shade наверняка найдут себе место во многих деках. Так что не спешите с ними расставаться. В меньшей степени это касается Ambassador Laquatus и Mutilate. Пусть эти карты потенциально сильны, но под них нужна специфическая колода.

Laquatus Champion прекрасно заменяет собой Spiritmonger-а в черных деках, не содержащих зеленого цвета. К тому же он справляется с Worship.

Самой интересной картой мне кажется Nostalgic Dreams. Пока я не вижу деки, кроме Domain, в которой она бы пригодилась, но, возможно, все еще впереди. Да, и самое главное! Не забудьте набрать себе комплекты всех достойных common и uncommon, чтобы не платить потом по 100 рублей за каждый Fact or Fiction.

Подведение итогов

В заключение хотелось бы отметить, что за последний год Тип 2 формат сильно изменился в лучшую сторону. В нем появилось место для настоящего творчества. Уверен, что формат принесет нам еще много сюрпризов.

Удачи всем тем, кто сумел отобраться на свои Национальные Чемпионаты! И приятного просмотра тем, кто не стал этого делать. ■

Монолитный черный

С момента выхода полного спойлера *Torment* многие занимались разработкой монолитных черных дек для грядущего Типа 2. Почти все они содержали такие карты, как Mutilate и Cabal Coffers, что настраивало на контрольный стиль старой доброй Necro. А известный своими статьями о магии *Нейт Хейсс* предложил играть агрессивно и собрал вот такую деку: 4 Nantuko Shade, 4 Millikin, 4 Faceless Butcher, 4 Phyrexian Scuta, 2 Laquatus's Champion, 4 Chainer's Edict, 3 Reckless Spite, 4 Corrupt, 4 Duress, 2 Phyrexian Arena, 25 Swamp. Время покажет, кто из них был прав.

Ведущие колоды Типа 2

Сначала назовем R/G, она же — Rocket Shoes, она же — Тапочки, и она же — Коза. Агрессивная красно-зеленая колода. При массе вариантов дизайна неизменными остаются стартовая акселерация (Llanowar Elves, Birds of Paradise), атакующие существа (Call of the Herd, Wild Mongrel, Flametongue Kavu), директный вред (Urza's Rage, Fire/Ice). В дальнейшем идут расхождения: от убийц синих контролей — Blurred Mongoose и Yavimaya Barbarian до более тяжелых Beast Attack, Jade Leech и даже Rith, the Awakener. Иногда еще используют Reckless Charge. Такая дека способна снять к четвертому-пятому ходу половину жизни противника, а после — дожечь.

Вторая популярная дека — Psychatog. Черно-синий контроль, построенный вокруг одноименного существа. При массе разнообразных вариантов почти во всех присутствуют: каунтеры (Counterspell, Undermine, Syncopate), способы прокрутки деки (Fact or Fiction, Cephalid Coliseum, Peek), возврат существ (Repulse, Aether Burst, Recoil) и сам Psychatog.

Третьей сильной декой является Terract. Комбинационная колода, построенная вокруг карт Terravore и Balancing Act. Всегда содержит поддержку комбы (Fact or Fiction, Orim's Chant, Fire/Ice), альтернативу ей (Obliterate, Nimble Mongoose) и массу земель из *Invasion*, дающих за свое жертвование две маны соседних цветов.

Таким образом, мы получаем на верхних строках таблицы вечный расклад из детской игры "камень-ножницы-бумага" — **комба-битдаун-контроль**. Массу вариантов этих колод вы можете найти на компакте.

Простота — залог успеха?

В то время как большинство изучало возможности для новых контролей и комбо-колод, известный любитель constructed *Джаррод Брайт* предлагает простые и незамысловатые формы агрессии:

Вариант Junk: 4 Llanowar Elves, 4 Thornscape Familiar, 4 Wild Mongrel, 3 Spellbane Centaur, 3 Mystic Enforcer, 4 Flametongue Kavu, 4 Call of the Herd, 4 Insist, 4 Urza's Rage, 4 Armadillo Cloak, 1 Mossfire Valley, 2 Sungrass Prairie, 2 City of Brass, 4 Karplusan Forest, 3 Brushland, 3 Battlefield Forge, 5 Forest, 2 Mountain.

И **вариант Sligh:** 4 Mogg Sentry, 4 Grim Lavamancer, 4 Goblin Raider, 2 Firebrand Ranger, 4 Skizzik, 4 Sonic Seizure, 2 Firebolt, 4 Volcanic Hammer, 4 Fiery Temper, 3 Violent Eruption, 3 Urza's Rage, 18 Mountain, 4 Barbarian Ring.

Как показывает практика, самые простые решения зачастую бывают и самыми эффективными.

Колоды второго звена

Snake-Tongue: у кого-то появилась дикая идея — почему бы не положить четыре из шести лучших карт в текущем Типе 2 в одну деку. И взяли 4 Call of the Herd, 4 Flametongue Kavu, 4 Mystic Snake, 4 Fact or Fiction. Так появился красно-сине-зеленый вариант. А потом кто-то подумал (это был *Франк Кану*), что где четыре, там и шесть. И доложил туда же Mystic Enforcer и Shadowmage Infiltrator. Так появился пятицветный вариант.

U/G-tempo появилась из идеи быстро набрать семь карт на кладбище и получить за одну ману существо 3/3 и за две — 4/4. Три ведущих элемента деки — дешевые существа, прокрутка деки и каунтеры.

No-Mar появился из IBC-колоды Go-Mar. Это черно-сине-белый (дромарские цвета) контроль с большим количеством каунтеров, добивающий с помощью Dromar, the Banisher либо Desolation Angel.

Monger-Go — это еще один контроль, на это раз в сине-зелено-черном сочетании. Большое количество контры, Pernicious Deed и Spiritmonger делают свое черное дело.

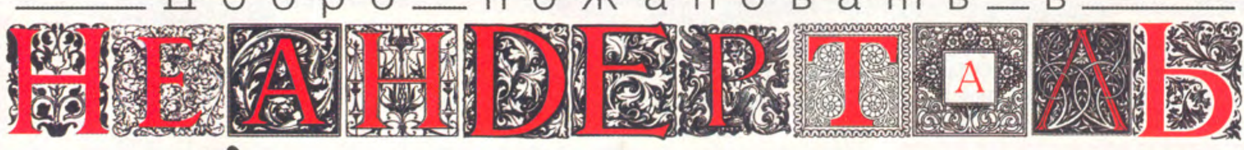
WUR — это, как видно из названия, бело-сине-красная дека, также вышедшая из IBC-формата. Есть разные ее варианты — от контролей до чистых агрессий. В агро-варианте играют Meddling Mage, Galina's Knight, Lightning Angel, Flametongue Kavu плюс много директного вреда. В случае контроля это, естественно, каунтерспеллы, Rakavolver и Goblin Trenches в качестве финишеров.

Деклисты этих и многих других колод также присутствуют на компакт-диске.



Федор Чешко
Иллюстрации — М. Аршакян

Добро пожаловать в



фантастический рассказ

Затевавшаяся с вечера нудная морось не дотянула и до утра — вопреки метеопророчествам, сулившим ей два-три дня безраздельного господства над городом. И теперь в дочиста выполосканной синеве там, наверху, дотаивали последние сугробчики облаков. Да, ясным выдалось утро, светлым, безтуманным даже... как назло. Но менять тщательно, по секундам высчитанные планы было уже поздно.

Спускаясь по замызганному крыльцу, Старший брезгливо оглядел тесный дворик, неприглядные тылы ветхих малоэтажек... Вроде бы вчера эта очередная дыра не казалась аж такой гадкой. Наверное, оттого, что вчера было пасмурно, тоскливо, промозгло... А нынче...

Недельные залежи гнилого мусора вокруг переполненных контейнеров, облупленные, размалеванные похабщиной грязно-серые стены — как дико все это выглядит при свете, в радостной яркости которого есть что-то от слюнявой улыбки потомственного кретина...

Небрежно покачивая увесистым сейф-кейсом, Старший двинулся к ведущей на улицу подворотне. Рывшаяся в мусоре оборванная старуха оглянулась на чавканье шагов по мокрому, подернутому грязью асфальту, да так и замерла, сверхъестественно выпучив глаза.

"Узнала", — не без удовлетворения подумал Старший.

Что ж, на это и был расчет — чтоб каждый, от бомжа до премьера, с первого же мимолетного взгляда... Допотопная шляпа с вислыми полями, фиолетовая хламида — полуплащ, полуряса... А ведь поначалу братья-соратнички кривились, отсоветовать пробовали — дескать, слишком броско, нелепо, вождю и наставнику нельзя казаться смешным... Ничего, смешным это одеяние быстро перестало казаться. Даже подражатели было объявились — немного, правда, и ненадолго: особому клану Братства вменено блюсти неприкосновенность личности Старшего в самом широком смысле...

Два парня в черном, курившие на скамейке у соседнего подъезда, встали и тоже неторопливо двинулись к подворотне; где-то за спиной проскрипела-хлопнула дверь, послышались догоняющие шаги и бормотание: "Третий, я первый. ОН вышел. Всем приготовиться".

А из подворотенной темноты уже плавно выдвигалась навстречу широкая автомобильная корма. Сегодня прислали синюю "Волгу". Не самой новой модели и в меру обшарпанную. Неброскую. Но, как всегда, с тонированными стеклами. Порядок.

Один из подошедших парней распахнул заднюю дверцу и услужливо потянулся к сейф-кейсу — принять. Что за черт? Новенький, что ли?!

Чуть отстранившись и нарочито заламывая бровь, Старший оглянулся на подоспевшего главу особистов. Тот, продолжая бормотать что-то в коммуникатор, раздраженным жестом отогнал дурака-подчиненного от машины. Уже садясь в "Волгу", Старший услыхал, как второй охранник внушает проштрафившемуся напарнику: "Тебе ж, козлу, говорили: никогда не смей трогать..."

Машина вывернула из подворотни и пошла петлять ухабистыми улицами бывшего заводского поселка, тихо плесневеющего в ожидании скорого сноса. Следом, как на буксире, мотался "УАЗ-Ермак" (естественно, в меру обшарпанный, неброский и с тонированными стеклами), впереди мелькала спина мотоциклиста — в общем, все как всегда. И как всегда же, было неуютно в салоне, невесть кем обустроенном по невесть чьему своему вкусу... Ничего. Когда-нибудь, Бог даст, все опять сложится как у людей: и солидное дорогое авто — изо дня в день одно и то же, собственное, свое; и престижный офис (а то и дворец); и отпадет нужда каждый вечер забиваться в новую крысиную нору...

Ладно, на мечты сейчас времени нет.

Он перехватил выжидательный взгляд сидящего рядом секретаря и вздохнул:

— Н-ну, приступим к утреннему обряду. Что пресса?

— Большой резонанс в связи с позавчерашней акцией, — торопливо заговорил секретарь. — Отреагировали даже такие монстры, как "Нью-Йорк Таймс" и "Трибьюн". Как ни странно, общий тон скорей заинтересованный, чем осуждающий. "Вашингтон пост" даже утверждает, что Братство — реакция потерявших терпение "здоровых сил общества" на вопиющую неспособность правительства навести должный порядок в сфере компьютерного бизнеса.

"Как ни странно"... Наивен ты, братец, просто до неприличия. Уж там-то есть кому позаботиться о правильном тоне...

А секретарь продолжал:

— У наших, как всегда, полный раздрай. От "Все на защиту достижений цивилизации!" (это, конечно, "Империя ПК") до "Не дадим фиолетовому пугалу взмыть на гребне волны святого пролетарского гнева!" (это, конечно, "Баррикада"). Но издания посолиднее, особенно из оппозиционных, подлаживаются под зарубежье. И очень много про вас, брат Старший. Общий лейтмотив — человек без прошлого.

Конечно же, без прошлого, дурачок. Четыре пластические операции, коррекция тембра голоса... Даже отпечатки пальцев изменены, хоть всякие умники и пишут в умничьих своих книжонках, будто бы такое невозможно... Знал бы ты, чего мне стоило это "без прошлого"...

Старший внезапно поймал себя на том, что бережно, как нечто живое, оглаживает лежащий у него на коленях сейф-кейс.



"...называют нас луддитами двадцать первого века?! Ложь! Мы не жалкая кучка мракобесов, одуревших от ужаса перед плодами прогресса! Мы — голос разгневанного народа, который по праву зовется гласом Божьим! Мы не против прогресса! Мы не против компьютеров, которые управляют технологическими процессами и транспортом! Мы не против компьютеров, которые рассчитывают, диагностируют, просто хранят полезную информацию! Но мы категорически против того преступного оболванивания, которое называют компьютерными играми! Которое отвлекает нашу молодежь от учебы и созидательного труда на благо..."

С усилителями все-таки перестарались. От гневных выкриков Старшего натужно вибрировала фанерная разборная трибуна, стоящие в первых рядах пригибали головы, как под обстрелом, и даже там, за спинами толпы, за двойной милицейской шеренгой, казалось, вздрагивала украденная роскошным зеркальным фасадом синесолнечная высота.

"...с тупым выражением лица и пустыми глазами стоит перед закрытой самой обычной дверью, нетерпеливо дергая в воздухе оттопыренным пальцем. Его спрашивают: что ты делаешь? Отвечает: да вот, давлю "enter", давлю, а она почему-то не открывается... Что? Кому-то смешно?! Конечно же, не смеяться нужно, а плакать! За всю историю человечества никаким наркотикам еще не удавалось вырвать из реального мира в мир бесплодных и бесплотных иллюзий столько молодых..."

Какое-то шевеление рядом, кто-то притрагивается к плечу, влажно щекочет ухо почтительным шепотком...

Ч-черт, сбили с мысли! Впрочем, это и кстати — действительно уже пора.

— Друзья! Братья-единомышленники! — Старший очень старался придать голосу душевность и теплоту, но зверские усилители хлестнули толпу все тем же громоподобьем. — Мне сейчас сообщили, что со мной хочет о чем-то переговорить с глазу на глаз командир милиции, охраняющей этих производителей электронных наркотиков. Напоминаю: наш митинг совершенно законен, все формальности соблюдены. Прошу сохранять спокойствие и не поддаваться на провокации!

Он огляделся быстро и цепко.

Что-то менялось.

Милицейская шеренга подалась назад, почти вплотную прижавшись к фасаду представительства "Макрохарда", а на освободившееся место втиснулась колонна тяжело вооруженных омоновцев. Втиснулась и развернулась к толпе железным барьером сдвинутых щитов.

В толпе тоже затеялось шевеление. Возвышающиеся над прочими одинаковые бритые макушки начали неторопливо перемещаться поближе к строю блюстителей порядка — не выбираясь, однако, в пока еще последние ряды, которые с минуты на минуту могли обернуться первыми. Братья-боевики занимали исходную позицию для забрасывания блюстителей всякой дрянью, сохраняя между собой и щитами буфер из обывателей. Еще две группы боевиков затерлись во фланги толпы этакой скрепляющей арматурой, мешая наиболее прозорливым вытолкаться и унести ноги.

Как же это ты, Старший Брат? Заслушался сам себя, как соловей; чуть не упустил время... Ну, ничего.

Старший нагнулся к поставленному у ног сейф-кейсу; чуть поколебавшись, все-таки ощелкнул запястье стальным браслетом, прикованным к сейфовской ручке. Конечно, потом придется терять драгоценные секунды, но береженого и Бог бережет. Слишком людно — без такой предосторожности могут вырвать. Причем не только посторонние. Среди младших братьев сейф тоже вызывает болезненный интерес. И не помогают никакие заверения, что нет там ничего, что просто образ вождя должен будоражить воображение...

Кряхтя, он принялся осторожно спускаться с трибуны. Кряхтение, впрочем, было кокетством: хлипкие ступени хрустели и прогибались под этим почти двухметровым подтянутым красавцем. Пятьдесят лет — не старость. Особенно для вождя.

Словно бы затылком почувствовав, что кто-то тянется к осиротелому микрофону, Старший, не оборачиваясь, запретно отмахнул свободной рукой. Пускай люд потомится неизвестностью — в такие минуты это заводит покруче любых лозунгов и призывов.

Милицейский начальник в чине полковника терпеливо дожидался поодаль; вокруг него уже начинали роиться любопытные из числа митингующих (по странному стечению обстоятельств, главным образом крепкие парни в кожанках и с бритыми головами).

— В чем дело? — резко спросил Старший, подходя. — У нас еще больше сорока минут.

Козырнув и представившись, полковник заговорил с монотонной бесстрастностью торгового автомата:

— Ваши действия выходят за оговоренные рамки. Мэрия санкционировала митинг и мирное шествие, а вы занимаетесь неприкрытым подстрекательством. Вынужден настоятельно рекомендовать...

— Подстрекательством занимаетесь вы! — Старший еще больше повысил голос. — Людей (широкий жест свободной рукой) нервирует вид ваших головорезов





(еще один широкий жест свободной рукой).

— ...настоятельно рекомендовать немедленно разойтись, — перебить автомат с полковничьими погонами оказалось не так-то просто. — Кроме того, вами было заявлено пятьсот митингующих; собралось же, по нашей оценке, не менее десяти тысяч. Скопление такого количества...

— Мы сами не ожидали, что нас так активно поддержат широкие народные массы, — подал голос кто-то из-за плеча Старшего.

Тот подхватил:

— И именно поэтому подавляющее большинство присутствующих мне неподконтрольно. Я понимаю вас, полковник, и постараюсь выполнить вашу "рекомендацию", но... Повторяю, люди неуправляемы, они возмущены вашими агрессивными приготовлениями.

Он круто развернулся и зашагал обратно к трибуне, но вместо того, чтоб взбираться на нее, вдруг согнулся и нырнул внутрь, под шаткую скрипучую лесенку. Трое-четверо братьев, придвинувшись, заслонили спинами подтрибунную внутренность.

Двойник был уже тут.

Тиская кейс между коленями, с трудом ворочаясь в тесноте, Старший шепотом еще раз проинструктировал: держаться не меньше сорока минут, спровоцировать кашу покруче, ни в коем случае не дать себя задержать... Что еще? Ах, да: прятать лицо, ведь наверняка снимают. Как же все-таки подвела чертова погода! Если анализ изображения докажет подмену, не отговоришься даже плохим качеством съемки из-за дождя-тумана... Прятать лицо, понял, брат? Прятать лицо!

Выскользнула наружу фигура в вислой шляпе, в фиолетовой рясе, с кейсом в руке... Проскрипели вверх по лестнице неспешные, очень какие-то веские шаги... Обрадованно взревела изождавшаяся толпа...

Старший промедлил еще с минуту и тоже выбрался на свет. Высокий, крепкий, стриженный под машинку; черная кожанка, черные джинсы, черные кроссовки... Разве что возрастом отличен от любого из братьев-боевиков, каких сейчас тут полно крутится. Да еще серый демисезонный плащ перекинут через согнутую левую руку (надо же чем-то завесить сейф). Но это приметы неброские.

Все-таки хорошая вещь дисциплина! Кое-кто из приближенных повякивал: дескать, не надо бы вам лично руководить акциями, неоправданный риск и прочее, особый отдел сам все проделает в лучшем виде... Рявкнул: "Так надо!" — и никакие разъяснения уже не потребовались. И слава Богу. Поди объясни им, что если не сам, не собственными своими руками, то какой тогда в этих акциях вообще смысл?!

Набитый стрижеными крепышами "Ермак" дожидался в недальней подворотне. Хм, в подворотне... Как-нибудь по свободе хорошо бы написать статью или книжку даже. Что-нибудь такое: "Роль подворотни в революционной борьбе". Или даже "Решающая роль..."

Шагнув из-под радостного ясного солнца в промозглый сумрак каменного зева, он на мгновенье расслабился, перевел дух. Будто неандерталец, которому повезло-таки ушмыгнуть с кишащей смертью равнины в пещерный мрак.

Но заниматься археологией собственных чувств было некогда. Ждали люди и, главное, дело — дело всей его нынешней неприкаянной жизни.



Старинный респектабельный дом на очень тихой, очень ухоженной улочке; один из подъездов первого этажа отделан по-европейски — с мраморным крыльцом, с широкой стеклянной дверью, с роскошной вывеской "Универсальная игротека Ю.Коротова"... Так, прибыли. И даже раньше, чем планировалось. Отлично.

"Ермак" аккуратно припарковался в квартале от "Игротеки". Шофер закурил, выставив локоть в окно, и сейчас же к окну этому шагнул, разминая сигарету, какой-то прохожий... одетый в меру модно, в меру неряшливо... одним словом, неброско.

— Прикурить можно? — громко спросил прохожий и тут же зачастил полушепотом, нагнувшись к подставленному шоферскому чинарику:

— Электрики и телефонисты на месте, готовность — тридцать секунд; внутри семнадцать покупателей (десять наших), три охранника (один наш, один сочувствующий), мобилки только у администраторши и у самого Коротова — они сейчас в зале...

— Ну так пошли! — сказал Старший.

Ему самому не понравилось, какими получились эти слова. Несолидными какими-то они получились, дрожащими, суетливыми, что ли... Еще — не приведи Господи! — братцы-боевички вообразят, будто вождя от трусости колотит, а не от предвкушения... Впрочем, для вождя и то, и другое — позор.

Вошел он последним. Вошел и остановился на пороге, чуть ли не по локоть засунув свободную правую руку в карман куртки.

Да, красивую берлогу заделал себе когдатошний голоштанный журналистишка, а ныне удачливый торгаш, член правления национальной гильдии CD-производителей и прочая и прочая Юрий Коротов.

Пальмы в кадках... Красиво подсвеченные аквариумы с вальяжными цветоподобными тварями... Брильянтовые россыпи люстровых отражений в зеркале паркета... И стеллажи, стеллажи, стеллажи... Сотни, тысячи прозрачных плоских футляров с яркими этикетками. Игры. Сотни. Тысячи. Сотни тысяч. На любой вкус... почти.

В торговом зале гомонливо и беспокойно. Покупателей-то здесь всегда хватает, но вот сейчас, как на грех, очень уж беспокойные подобрались. А есть ли, а как, а что, а пойдет ли на KLJ-300 с RWQ-45-бис (и, кстати, что это все такое)? Продавцы и консультанты запарились, отвечаючи. Но сервис — альфа и омега

торговли! Пришлось господину Коротову всю свою кодлу погнать в зал, а потом и самому из кабинетика выползти.

Вон он, Коротов. Лощеным стал, а уж раздобрел — даже со спины щеки видать. Ишь, барин какой... Ничего; поскрипывает зубами своими шикарными (поди, баксов сто за каждый отдал), но отвечает, даже пытается любезно оскаляться надоедалам-клиентам. Правда, попытки эти удаются ему скверновато...

— Что вас интересует? Что-что? "Неандерталь"?! И память же у вас... Нет, извините — такого дерьм... таких игр мы не держим. На всякий случай предупреждаю, что "Тетриса" у нас тоже нет. И кубиками Рубика мы не торгуем. Еще что-нибудь?

И тут... Сверкающие бриллианты люстр умерли, аквариумы захлебнулись сумраком, и в этом угасшем великолепии сумраком же показался льющийся сквозь витрину свет ясного дня.

Заполошный женский голос откуда-то из-за стеллажей:

— Юрий Владович, сигнализация отрубилась! И телефон!

Юрий Владович завертел было головой растерянно, однако же быстро овладел собой.

— Извините, мы вынуждены закрыться, — сказал он громко, но безо всяких там панических провизгов. — Прошу всех посторонних покинуть магазин. Ребята, займитесь! — это, небось, чтоб сотруднички мешали расходящимся клиентам прихватывать сувениры на память.

А сам господин хозяин игротеки уже тыкал пальцем в кнопки назапястного телефона...

Недотыкал.

Бесшумно возникший рядом собственный же громила-охранник (то ли "наш", то ли "сочувствующий") аккуратно взял хозяина за руку и расстегнул браслетную защелку. В следующий миг свалившаяся на пол мобилка треснула под рубчатым охранничьим каблуком. Судя по женскому протестующему вскрику, мобилку администраторши постигла сходная участь.

Несколько случайных ("ненаших") покупателей — наиболее то ли догадливых, то ли дисциплинированных — дернулись было к выходу, но за спиной Старшего уже громоздились трое братьев-боевиков, и во вроде бы свободных, даже расслабленных позах этих троих чудилось нечто такое... В общем, к выходу приблизиться никто не посмел.

Кроме Коротова.

Он вгляделся и узнал — даже так, без дурацкой шляпы, без еще более дурацкой рясы. Нет, конечно же не ВООБЩЕ узнал. Он просто узнал того, кто стал теперь известен как Старший. Узнал в лицо. В нынешнее.

— Ах, так это не ограбление? — Все-таки бывший писака держался на удивление хорошо. — Надеюсь, вы не причините вреда посетителям и персоналу? Обещаю, никто пальцем не шевельнет, чтоб вам...

— Не причиним, — правая рука Старшего на мгновение вынырнула из кармана, отмахнула коротко, властно, и где-то в недрах игротеки опрокинулся первый стеллаж.

Коротов затравленно оглянулся на гром, дребезг, на взбуравивший уши женский истошный визг...

— Я все время... все последнее время пытаюсь понять: зачем? — Стиснув кулаки, Коротов еще ближе пришагнул к Старшему.

Тот спокойным "не надо!" осадил бритоголовых, дернувшихся было заслонять и оттаскивать, осведомился предупредительно:

— Что именно вы хотите понять?

— Зачем вы делаете... это? — Коротов словно бы попытался обнять стремительно нарастающее месиво грохота, треска, криков. — Все великие революционеры — порождение комплекса неполноценности. Карлики там, уроды... Ленин, Наполеон... Махно... Но вы-то! Слушайте, а может, вам просто платят? Ваши долбомы разгромили бо-зна сколько учреждений Гильдии и ни одного макрохардовского. Случайно? Или "Макрохард" вашими руками душит конку...

Он осекся, увидев, что верхняя губа Старшего медленно вздергивается, коверкается в злорадном оскале.

— Error, — выцедилось из этой крепкозубой волчьей ухмылки. — Game over.

Коротов не расслышал выстрела. Он только успел заметить, как на куртке Старшего, там, где засунутая в карман рука будто указательным пальцем оттопыривала глянцевитую кожу, вдруг появилась дымящаяся прореха. Тут-то и настал конец способности одного из руководителей Гильдии хоть что-нибудь слышать и замечать.

С каким-то детским интересом поглазев миг-другой на раскинувшееся по замусоренному паркету грузное тело, Старший резко повернулся к двери. Уже с улицы он буркнул через плечо: "Кончайте скорее!"

Шагая к машине, вспомнил свое "Game over" и тихонько застонал от неловкости. Дешевка, прямо как в мексиканском сериале каком-то. Но... Черт, все равно это было приятно!

Пускай этот, сегодняшний, — только один из очень-очень многих, и далеко не самый желанный из них... Все равно здорово! Потому что с него, сегодняшнего, началось наконец то настоящее, главное, ради которого потрачено столько денег, нервов и сил, ради которого-то, по сути, и создан восхитительно безотказный механизм под названием Братство...

Последний из бритоголовых вскакивал в "Ермак" уже на ходу. Наверняка не одна пара досужих глаз, привлеченная этой спешкой, рассмотрела-таки номер машины... Плевать. Через несколько минут засвеченный УАЗ останется в безлюдном закоулке неприкаянным сиротинушкой, а пассажиров повезут другие колеса.

Чуть ли не все автоспекулянты и угонщики области, сами того не зная,



вкалывают на Братство в поте лица.

Старшему очень хотелось извернуться на неудобном сидении, глянуть через заднее стекло на растущую кучку зевак, на то, как дымные ленивые струи тянутся из разбитой витрины да открытой двери, марая копотью роскошную вывеску... Да, очень хотелось посмаковать это зрелище, но он не поддался искушению (хватит уж и геймовера!), а сел нарочито прямо и спросил:

— Как на площади?

— Полный ажур, — доложил водитель, поправляя наушник коммуникатора.

— Заваруха по высшему разряду. Вся ментовская головка там. Наши гарантируют еще минимум полчаса.

— Отлично. Тогда меняем машину — и к клубу "Ристания". Там все готово?

— Да. Все как приказано.

— Отлично, — повторил Старший.

И снова поймал себя на том, что ласково оглаживает пристроенный на коленях кейс.



Эта берлога была не лучше и не хуже любой предыдущей.

Двухкомнатная квартира в панельных дебрях какого-то микрорайона. Уютная, обставленная с неслабым вкусом... Вот только чужие они — и уют, и вкус.

Был вечер. Снаружи, за бархатными тяжелыми шторами стояла темень, выложенная однообразной плиткой светящихся окон. В большей комнате несколько братьев и сестер из клана обеспечения вдохновенно симулировали банкет средней шумности. А в меньшей, освещенной лишь мягким оранжевым ночником, совещалась верхушка Братства.

Собственно, совещание уже закончилось. Пили кофе, курили, слушали рассказ главы информационного клана о забавной статейке: будто бы кейс брата Старшего не что иное, как ядерный чемоданчик. Написано это было "диким" журналистом, и Старший говорил наставительно и лениво: "Вот видите? Выдумывать и распускать сплетни — пфе! От самой изощренной выдумки за километр разит фальшью. Нужно изобретать не слухи, а правильную почву для них".

Он, возможно, долго бы еще развивал эту тему, но в дверь постучали, и секретарь, войдя, доложил:

— Извините, брат Старший: экстренный вызов по спецканалу.

Старший движением подбородка указал на журнальный столик, и когда секретарь пристроил между чашками моргающий индикатором вызова коммуникатор, сказал:

— Распорядитесь, чтоб там (кивок на стенку) была тишина.

Секретарь двинулся было к двери, но вдруг запнулся на полушаге, завертел головой, высматривая в сумраке шефа особого клана:

— Извините, брат... Вы точно гарантируете, что спецкоммуникатор нельзя запеленговать или прослушать?

— Ни теоретически, ни практически, — буркнул особист. — Да ты не волнуйся, паранойю теперь хорошо лечат.

— Лучше быть параноиком, чем психически уравновешенным трупом, — ледяным тоном произнес секретарь. Он явно собирался еще объяснить, что печется, конечно же, никак не о себе, а исключительно только о... Но тут Старший негромко кашлянул, и секретаря будто ветром выдуло.

Глядя ему вслед, особист брезгливо скривился:

— Прошу, конечно, прощения, брат Старший, но что-то эта ваша белая мышка частовато падает в обморок без серьезной причины...

— Вот пока твой клан будет дотошно проверять серьезность причины каждого его обморока, Братство будет в безопасности, — с прежней ленцою ответил Старший.

Про себя же подумал: спокойная жизнь кончается. Братство уже достаточно поднабрало силы, чтоб отправиться по дорожке, тореной до него несметным несметьем других всяческих братств. Приближенные вот-вот вцепятся в глотку — и еще хорошо, если друг другу, а не все разом в одну... Но не для того столько вложено в создание этой машины, чтобы позволить ей свихнуться с колеи и таранить саму же себя. Есть способы, есть...

Между тем галдеж, музыку, бряканье посуды за стеной как обрезало. Старший обвел предостерегающим взглядом оранжевые смутные тени почтительных лиц, ткнул пульт коммуникатора, стоически моргающего вызовом, и надменно произнес:

— Братство слушает.

— Это я слушаю, — взорвался динамик яростным баритоном. — Я жду объяснений. Как ты посмел нарушить договор, ты, клоун, пугало фиолетовое?!

— Я нарушил договор?! Разве здание "Макрохарда" пострадало? — изумился Старший.

— Несколько выбитых стекол, — коммуникаторный баритон то ли подуспокоился, то ли сумел овладеть собой.

— Так в чем же дело?..

— Например, в такой безделице, как три с лишним сотни полузадавленных. Мало?

— Конечно, мало, — голос Старшего сделался наивным до неприличия. — Я думал, будет за тысячу, и не только ПОЛУ... Нагнали туда чуть не дивизию, а теперь удивляетесь? Тоньше, тоньше надо работать! Гильдиеров подаете нам чуть не на блюдечке, а тут...

— Кстати, о гильдиерах. Обгорелый труп влиятельного члена правления — вот что мне не нравится больше всего!

— Какой труп?! — наивность Старшего взмыла до совершенно невообразимых высот.

Баритон вновь начал звереть:

— В "Игротеке" — вот какой! Перестань прикидываться, мать твою!..

— Мы не имеем ни малейшего отношения к "Игротеке". Хотите, честное слово дам? — оглядев молчаливых внимающих соратников, Старший с удовольствием различил на их лицах отражение собственной глумливой ухмылки.

— А "Ристания"?.. — было начал баритон, но Старший перебил:

— Вот "Ристания" — это мы. Наши ребята вступились за ветерана. Заслуженный человек, инвалид даугавского инцидента всего-то навсего сказал тамошним: чем валять дурака с мечами-копьями да играть в эльфов безмозглых, шли бы в армию Родину защищать, трусы! А они его оскорбили, ударили. Имейте в виду: на "Ристанию" ветеран подает в суд.

— Не ветеран, а вы, и не на "Ристанию", а на то, что от нее осталось... С каких пор вас интересуют посконные некомпьютеризированные ролевики?

— А какая разница?! Выманить молодежь из реального мира в бесплодье надуманных иллюзий, подменить систему истинных ценностей Бог знает какой вредной заумью — все это можно и без компьютеров!

Тягучие секунды молчания. Потом коммуникатор спросил уже вовсе по-новому, огорошенно, едва ли не заикаясь:

— Вы... Вы что же, по правде верите в эту хренятину?!

Голос Старшего тоже изменился, залязгал по-железному:

— А теперь поговорим о клоунах. Сегодня ночью мы идем в гости к "Макрохарду", и ваши держиморды пальцем не шевельнут, чтоб нам помешать. Почему? Да иначе ты и остальные выдадите себя с головой! Нам даже не придется рассказывать прессе, от кого и какие конвертики вы все получаете каждый второй четверг. А уж мы можем рассказать... И доказать.

— Мы тоже можем!.. — коммуникатор попробовал взять прежний тон, но Старший только расхохотался:

— Дурачок! Это для тебя и остальных огласка — политическая смерть... а то и неполитическая. А для нас... "Хоть в хлев, если это нужно для победы революции!" — он это открыто сказал, и благодарный народ почти уже сотню лет хранит его в мавзолее! Давить производителей компьютерной наркоты на их же деньги — да вскройся это, и обыватели аж взвоют от восхищения нами! Чем ты еще можешь меня пугнуть? "Макрохард" прекратит субсидии, информподдержку? Плевать нам! Мы и сами уже крепки на ногах!

Да и без макрошников другие найдутся! Та же Гильдия — чем крепче мы ее берем в оборот, тем активней кое-кто напрашивается на контакт! Много, много есть дураков, которые воображают, будто могут нас приручить-использовать! Что там еще у тебя в рукаве припрятано? Записи моих с тобой разговоров? Кому они опаснее выйдут, не знаешь? А я знаю! Я даже знаю, сколько ты посулил Айотоле, чтоб он был готов в случае чего меня... Ты, между прочим, из дому говоришь?.. Так учти, завтра тебе и остальным придется объяснять любопытствующим, откуда взялась в мэрии (мужской сортир на первом этаже, дальняя от входа кабинка) голова одного из самых крутых авторитетов города... Молчишь? Молчи. И думай. Помнишь, как ты мне тогда: "Ты у нас на веревочках, наше дело дергать, твое — дергаться"... Вот и думай теперь. Веревочки-то те же остались, только кто нынче сильнее дергает? Молчишь? Эх ты, клоун-пугало!



Там, снаружи, огрубелая темень почти уже напрочь дослизывала с фасадов мозаику теплых окон.

Давно разошлись клановые старшины, и имитаторы банкета ушли, и слесарь давно уже установил на дверь да окно меньшей комнаты могучие, неотпираемые снаружи запоры и тоже ушел...

Старший остался один. Один, как всегда теперь: трое охранников здесь, за стенкой, и еще пара десятков в квартире напротив, во дворе, на ближайших улицах... Что ж, он привык считать уединением это молчаливое деловитое многолюдство вокруг.

На ночную акцию он не пошел. День выдался знаменательным, переломным даже, и он счел возможным разрешить себе праздник — куда больший, чем даже тот, который сулило ночное гостевание в "Макрохарде".

Но праздновать тоже было непросто. Не проще, чем жить.

Проверил запоры. Достал из кармана рясы портативный "нюхач" новейшей модели и лично обползал на карачках все закоулки, проутюжил потолок, фрамуги, плинтусы... Спецы из особого клана только в присутствии Старшего дважды качественно вылизали квартиру на предмет возможных следилок, прослушек и прочего, но не те пошли дела в Братстве, чтоб можно было стопроцентно довериться хоть кому-то, кроме себя.

По той же причине из сейф-кейса первым делом он вынул "колпачок". Вынул, согласно инструкции установил "приблизительно в геометрическом центре пространства, подлежащего осуществлению охранных мероприятий" (наверное, писанию всяких там руководств по эксплуатации не один год учиться надо)... Включил... Все. Теперь ни направленные микрофоны, ни дальнобойные камеры, ни даже спутниковые зонды — ничто не страшно.

Теперь можно.

Журнальчик.

Старый, дешевенький, на дрянной сортирной бумаге.

В оранжевом полусумраке невозможно было разобрать ни единого слова, но Старший и не собирался читать. Зачем? Он давным-давно успел выучить эту подтирку наизусть. Тем более — подлую статейку, из-за которой-то, собственно...

"Наконец-то!"

Это название. А вон тот мутный квадрат рядом — фотография автора. Она затерта до полной нераспознаваемости, но Старший и так помнит неприятное сочетание голодных ищущих глаз и самоуверенной зубастой ухмылки. Да-а, зубы у этого гада тогда были еще свои. Большие у него были тогда зубы. Крепкие. Кусачие-кусачие.

"Теперь, задним числом, можно навыдумывать сколько угодно умных объяснений, как такая откровенная лажа целых семь лет ухитрялась держаться на первых позициях всемирного игрового рейтинга. Автору этих строк представляется, что так называемые "широкие массы" слишком устали от многолетнего засилья всяких "Старкрафтов", "Демиургов", "Дней Творенья" и прочей зауми, требующей изрядных знаний и утомительной работы ума. Голубая мечта "чайников" всех времен и народов — убивать время, не изнуряя мозги. И услужливые производители, наконец, ублажили алчущих шедевром кича, против которого даже печальной памяти "Дум" — все равно что "Цивилизация" против перетягивания каната. Отсюда и все загадки — и небывалая популярность, и битье всех рекордов Гиннеса по количеству участников мировых первенств, и битье тех же рекордов по размерам призовых фондов упомянутых первенств... Но все кончается, даже и чудеса. Счастлив довести до сведения всех истинных игроманов: вчера Международная Федерация Компьютерных Игр постановила, наконец, прекратить проведение чемпионатов всех рангов по "Неандерталю".

Интересно, какая судьба постигнет теперь "виртуоза клавиатуры, человека-компьютера, величайшего неандертальца всех времен и народов" и прочая, и прочая, и прочая? Безвестный сопляк-недотепа семь лет назад взмыл из грязи в князи на неандертальской волне, сколотил зависти достойное состояние на своем шестикратном мировом чемпионстве, всласть намельтешился по обложкам всех мало-мальски заметных игровых (и не только) изданий... И вот теперь в одночасье он потерял все: и славу, и смысл жизни. Деньги — слабое утешение, когда падаешь из князей в грязь, особенно при столь гипертрофированном... э-э-э... скажем так: самолюбии. Между прочим, по слухам, он когда-то несколько раз пытался играть в "Африку" (чуть-чуть только недотянувшую до "Неандерталя" по шкале дебильности), и даже ни разу не смог подняться с нулевого..."

Ничего не скажешь — злобен да боек когда-то был на перо Юрочка Коротов, земля ему битым стеклом с гвоздями...

Впрочем, хрен с ним, с Коротовым — он-то вздор, эпизодишко. А вот мэтры из Федерации... Да что там — вся, вся эта злобная, спесивая, заумная кодла от знаменитейшего разработчика до разничтожного игрочишки... Вот бы их всех так же... из князей в навоз... Что ж, даст Бог... Даст Бог... Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить...

А мысли уже теряли стройность и смысл, потому что пальцы нашарили уже, вытащили из кейса заветный mininoут, и отмелькала уже на дисплее кабалистика загрузки, и уже курсор ловкой мартышкой зашнырял в развилках дерева каталогов...

И — вот оно, вот! Грохочут тамтамы, нечеловечески хриплый голос ревет: "Уэлкам ту зе вайлд верлд оф Неандерталл!", а дисплей провалился солнечной бескрайнею далью, и в такт тамтамам, в такт возбужденному пульсу скачущий ветер поет древнюю песню колючим метелкам трав, и неведомые птицы кричат в черных каменных кронах гигантских акаций, и за каждым камнем, за каждым пучком травы может подстерегать стремительная жадная смерть... Но далеко-далеко впереди, где край земли вгрызся скалами в пыльную, сожженную зноем синь — где-то там ждет невидимое еще темное пятнышко спасительного пещерного мрака, который просто обречен принять и укрыть, потому что за клавиатурой опять он, непревзойденный мастер, великий гений "Неандерталя", виртуоз, равного которому не было, нет и не может быть никогда. ■



Анекдотический микс

Спрашивают у программиста:

— Какая у вас в детстве была любимая книга?

— Наверное, эта: "Винни-Пух и *.*"



— Убирать за собой надо... — раздраженно сказал программист, удаляя папку mssetup.t.



Идет Илья Муромец по полю. Видит — Змей Горыныч сидит. Подкрался к нему Илья и срубил голову. У Змея Горыныча две выросло. Срубил Илья ему две — четыре выросло! Срубил четыре — выросло восемь!!! И так далее... И вот когда Илья Муромец срубил 65535 голов, Змей Горыныч помер... Потому что был он 16-битным.



У молодого хакера спрашивают:

— Максим, ну что тебе нравится, кроме компьютеров и женщин?

— Как что? Девушки и калькуляторы.



— Что означают числа 95, 98 и 2000 после логотипа Windows?

— Минимальное количество переустановок, прежде чем вы привыкнете.



Построили в США очередной суперкомпьютер. Задали ему задачу предсказания будущего. Позвали президента Буша — чтоб показать. Буш подумал-подумал и спросил:

— Когда начнется 3-я мировая война?

— В 2хххх году.

Буш думает, чего бы еще спросить.

— А сколько будет стоить пепси-кола после 3-й мировой войны?

— Пепси будет стоить пятьдесят копеек...



Стоят два бомжа у компьютерного магазина на Арбате и ругаются:

— Ишь, до чего эти новые русские дошли — коврик для мыши покупают...




Работник одной фирмы сидит и вносит в электронную таблицу расчетные счета, выплаты, сколько товара продано и т.п. Закончив работу, он нажимает на SAVE, на что Excel выводит сообщение "Illegal operation!". Работник с удивлением:

— И откуда они узнали, что операции нелегальны?!



Два "новых русских" сидят за компом. У одного в руках многозарядная винтовка, у другого — копошится живая мышка. Оба молча смотрят на черный экран монитора. Наконец тот, у которого мышка, достает мобильник и звонит: "Але! Ну что, что-то опять не работает... Да уже и винчестер купили, и мышку... а он опять не грузится".



— Привет, дорогая. Мой муж наконец-то разрешил мне пользоваться своим компьютером, даже завел почтовый ящик. Так что пиши мне по адресу: жена собака жизни точка нет.



— Что такое "plug and play" в Windows?

— Нашла не знаю что. Вставьте дискету не знаю с чем.



"Майкрософт" подала в суд на компанию, выпускающую стиральный порошок "Дося". "Майкрософт" не понравился девиз рекламы фирмы "Дося": "Если нет разницы, то зачем платить больше?". Адвокаты "Майкрософт" утверждают, что именно после показа этой рекламы миллионы россиян бросились в магазины покупать нелицензионные (пиратские) копии Windows...



— А что это у тебя все время ScanDisk запускается? Сломалось что-нибудь?

— Да нет, это обычная реакция Windows на выключение компьютера кнопкой питания.

— Разве ты не знаешь, как правильно выключать компьютер?

— Я-то как раз знаю, а вот Windows — нет!



В России и в США одновременно созданы самообучающиеся компьютеры с искусственным интеллектом. Ровно через 1 год 22 дня 13 часов 25 минут 34 секунды американский компьютер взломал управление ядерными ракетами и уничтожил все живое. Русскому же компьютеру было все равно — он спился где-то месяцев за 5-6 до этого.



В интернет-клуб врывается взъерошенный парень с пистолетом:

— Это ограбление! 10 часов интернета, быстро!

Идет мужик по лесу. Вдруг видит — на полянке сидит паренек и красит ромашку в зеленый цвет.

— Парень, ты что делаешь?

— Как что? К ICQ коннекчусь!



Разговаривают два программиста:

— Слушай, я вчера в магазине такую вещь видел — чувствую, что для компа, а для чего нужна — понять не могу...

— А как называется?

— Мышеловка.



Когда были выпущены первые тамагочи, фирма Microsoft подала в суд на компанию разработчика тамагоч за украденную идею, мотивируя это тем, что еще в 1995 году была создана программа, требующая постоянного ухода, которая умирала, как только что-то делалось не так, как надо. Называлась — Windows 95...



Договорились два приятеля передать по модему Win'95. Начали, скорость хорошая. Первый посмотрел на монитор и видит — Linux льется. Он голосом позвонил второму и говорит:

— В чем дело?

— А у меня модем с протоколом коррекции ошибок.



Адвокат говорит на суде речь:

— Прошу принять во внимание, ваша честь, что у моего подзащитного было тяжелое детство — родители не купили ему персонального компьютера.



Что такое Windows 95?

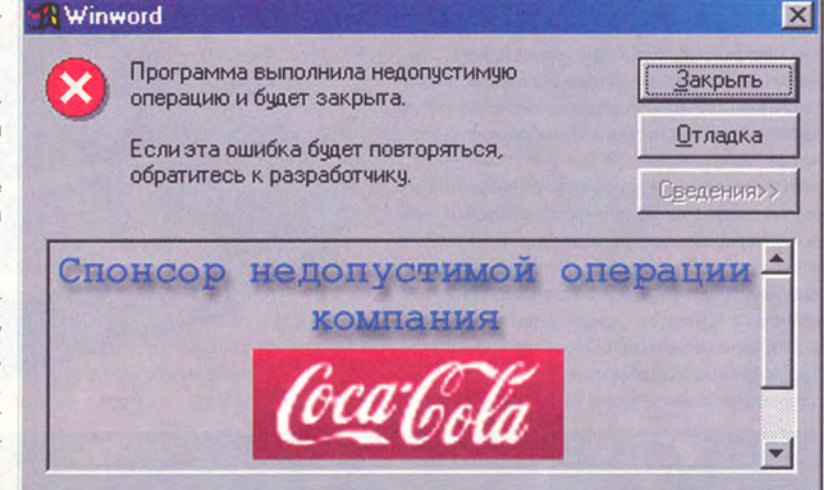
32-битное расширение к 16-битной заплатке на 8-битной операционной системе, изначально написанной для 4-битного микропроцессора, разработанного 2-битной компанией, которая не переносит ни 1 бита конкуренции...



Идут курсы "Майкрософт" по Win'98. Инструктор (И) читает лекции чайникам-слушателям, среди которых случайно затесался программист:

(И) — Windows'98 — это абсолютно надежная система, но если все же что-то случится, то для этих целей существует утилита Scandisk, которая работает абсолютно безупречно. Главное: не вздумайте отключать автоматический запуск этой утилиты после сбоев в работе. Вот недавно был такой случай: один программист удалил Scandisk, и когда Windows'98 случайно повисла, то после перезагрузки жесткий диск был поврежден, а неисправность не была устранена. А на другом компьютере, где была установлена эта утилита, после сбоя в работе Windows'98 проверила диск, поставила новые параметры и для подстраховки перезагрузила компьютер.

(П) — Ага, знаю я этот компьютер, до сих пор Scandisk'ом проверяется, ставит новые параметры и для подстраховки перезагружается...



Забавные истории

Не так давно вернулся из Чечни один парень из нашего отдела, отличный оперативник, но человек от компьютеров далекий, как слон от Антарктиды. Особо он про свою командировку старается не вспоминать, но вот персонально мне (как основному компьютерщику отдела) одну историю рассказал.

Шел бой за один населенный пункт (кишлак, по-русски говоря), наши ребята засели за углом дома, не имея возможности высунуться: хачи заняли кирпичный дом (видимо, раньше принадлежавший местному председателю) и прекрасно оттуда простреливали улицу. Одной из главных проблем была невозможность использовать артиллерийскую или авиационную поддержку. Хачи же, пользуясь ситуацией, вели "беспокоящий" огонь. Надо заметить, что пули от АК-74 имеют очень большую склонность к рикошетам, так что наши ребята чувствовали себя весьма неуютно... И был среди них один парнишка, простой призывник, в прошлом сисадмин (!).

Так вот, когда очередная шальная пуля просвистела над его головой, нервы у паренька сдали, и с ревом "ИДэДэКуДэ!!!" парень ломанулся в атаку. Остальная группа за ним. Что парадоксально, так это то, что боевики от такой наглости просто офигели и пропустили тот момент, когда вся группа, дружно вопя что-то несусветное, диким стадом вломилась в этот самый дом председателя. В общем, тот кишлак наши ребята взяли. Кое-кого, конечно, ранило, но обошлось без серьезных проблем. Сисоп вообще отделался легким испугом, хотя в атаку ломанулся впереди всех. Когда вечером наш опер поинтересовался у паренька, что это он орал, ответом ему было недоуменное молчание, а затем вопрос: "А ты что, про Doom вообще ничего не слышал?". Будете смеяться, но "кодовое словечко" стало своего рода талисманом отряда на весь срок командировки. Можете себе представить глаза нашего опера, когда я ему объяснил, что же это значит. Казалось бы, смешной эпизод, но могло ведь и убить...

У меня знакомый кулер решил поменять, точнее вентилятор, сам радиатор решил оставить. Выключил машину, вытащил кулер, раскрутил его, прикрутил новый вентилятор и включил комп. Биосовский тест прошел нормально. Начал грузиться мастдай. Загрузился и пишет "обнаружено новое устройство, сейчас к нему устанавливаются драйвера". Теперь представьте, какая истерика случилась с моим знакомым...

P.S. Как выяснилось, он на модеме джампер случайно задел.



Работаю я в сервис-центре компьютерной фирмы. Приходит однажды клиент и громко так, на весь зал заявляет: "Вы мне монитор плохой продали!" Без лишних слов беру монитор и ставлю его на проверочный компьютер. После прогонки тестов оборачиваюсь к клиенту и спрашиваю: "Так в чем, собственно, заключается проблема?", после чего мы слышим громкий и предельно ясный ответ, в котором описывается вся глубина беды, происшедшей с человеком: "Он у меня русских букв не показывает!".

Еще в школьные годы сидим в кабинете информатики с друзьями, пьем пиво.

Учительница информатики — ламер полный. Подходит с 5.25" дискетой и говорит: я, мол, хочу на той новой машине поиграть в "Формулу 1", в которую на своей играю, а мне дискету не вставить. Я только открыл рот, дабы сказать, что просто так это невозможно, как встревает мой друг:

— А вы слышали такую фразу: "архивированная дискета"?

Училка что-то про "архивированное" слышала и с умным видом кивает.

— А вы слышали про самораспаковывающиеся диски?

Опять кивок.

— Так вот, вы свою дискету складываете пополам и еще раз пополам, запихиваете в тот дисковод, а она там сама самораспаковывается на свой обычный размер и работает как обычно.

Все смеются, училка тоже улыбается, мол, поняла шутку. Следующее утро... Урок информатики. Подходит училка и говорит, мол, так и так, дискету в "треху" почему-то не засунуть.

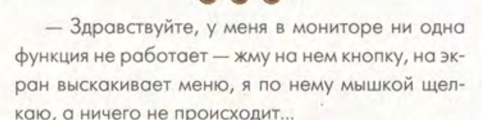
Подхожу, смотрю, дверка у флоппи-дисковода открыта, а из нее торчит кусочек сложенной вчетверо пятидюймовки. Как ее информатичка туда запихала — до сих пор удивляюсь...



Как-то подходит ко мне одна женщина, говорит, что у нее почта не проверяется. Я думаю, ну мало ли что бывает — приходим, говорю: "Показывайте!" Она в "Аутлуке" нажимает "получить почту", почта проверяется, ящик пустой, ничего не приходит. Говорит: "Видите? Я нажимаю, а мне ничего не приходит!"



В целях улучшения товарного учета на склад поставили компьютер. Кое-как за день научил кладовщицу (до этого сталкивавшуюся разве что с игровой приставкой "Денди") пользоваться программой по учету. Через неделю звонит мне кладовщица (у нас связь только телефонная), что-то у нее там в базе не туда ушло, я ей объясняю самыми простыми словами, что как сделать, чтобы исправить. Диалог примерно такой: жми вторую кнопку снизу слева для входа в меню (имеется в виду Alt), далее стрелку влево 3 раза. На что слышу офигительный вопрос: "Влево от тебя или от меня???"



— Здравствуйте, у меня в мониторе ни одна функция не работает — жму на нем кнопку, на экран выскакивает меню, я по нему мышкой щелкаю, а ничего не происходит...



— Как войти в BIOS?

— При загрузке нужно нажать DEL...

— (перебивая) А я ничего не сотру?

Человек из нашей фирмы обслуживает систему прямого доступа клиентов в одном израильском банке. Клиенты заходят через модем, могут смотреть свои счета и т.д. Звонит как-то раздраженный марокканец и сразу начинает орать:

— Я хотел распечатать данные по счету, а мне компьютер отвечает, что принтер не в порядке, обратитесь к Program Manager! Это безобразие! Где у вас там Program Manager, я хочу с ним говорить!



Клиент: — У вас колонки активированные есть?



Сегодня на работе звонят:

— Алло, у меня полкомпьютера не работает!

— Сколько-сколько?

— Ну да, половина работает, половина — нет!

Пошли, посмотрели на это чудо — в "Нортоне" одна панель была закрытой...



Давала наша компьютерная фирма как-то объявление в газету: "На постоянную работу требуется оператор ПК". Прошло некоторое время... На эту работу взяли меня. Прихожу как-то в офис — никого нет, ну и стал временно отвечать на звонки за секретаршу. Звонит какой-то мужик (М) по поводу работы, ну я, естественно, ему ответил: — На работу уже взяли человека, и вы немножко опоздали.

М: — Да, — говорит, — а где это находится?

Я: — Хм, а вам зачем, все равно место уже занято?!

М: — Ну хоть приблизительно.

Я: — Ну, в центре!

М: — А где это там паровой котел?

Я: — Какой паровой котел?!

М: — Ну вы же объявление давали — требуется оператор ПК — парового котла.




Контора наша сильно компьютеризована, а охрана от безделья мается. Вот и приходилось их вечером, когда никого нет, иногда пускать поиграть на компьютере. И мне просто лень было ставить какую-либо игру, кроме Quake. Так и получилось, что играют охранники наши только в "Кваку". Как-то раз позвонили им из центральной конторы, с проверкой, все ли нормально. И вот, значит, один из них, зажав трубку между ухом и плечом и односложно отвечая на вопросы, пытается убить очередного монстра. Однако разговор его отвлекает, и получается, что скорее монстр сейчас сделает охранника, нежели охранник монстра. В конце концов настырное виртуальное создание торжествует победу над человеческим разумом (прошу прощения, пальцами). И как раз в этот момент охранник, видимо, на заданный в очередной раз вопрос: "Ну и как там тебе?", рычит в трубку, от волнения съезжая на хрип: "Да хреново мне, убивают меня! Понятно?" — и бросает трубку. Реакция системы охраны и милиции была практически мгновенной. Примерно через пять минут в двери офиса уже ломился наряд милиции, ожидая встретить грабителей, убивающих нашу охрану. Охрана, увидев непонятных мужиков, приготовилась отбиваться из пушек или отсиживаться за толстой стальной дверью (второе более вероятно). К счастью, инцидент был быстро исчерпан, но больше охрана в игры не играла.

Авторы-составители — Андрей Ковалев aka Drone (*drone@igromania.ru*) и Илья Илюхин (*ilya@igromania.ru*)

*Редакция выражает благодарность за сотрудничество серверу **www.anekdotov.net***



Юрий Нестеренко







Иллюстрация: М. Аршакян

Руководство программиста

В наше время, когда программы пишут все кому не лень, в том числе и вы, особенно важна забота о пользователе вашего продукта. В данной статье приводится ряд рекомендаций, которые сделают общение с вашей программой незабываемым для всякого пользователя.

Никогда не занимайтесь оптимизацией. Помните, что продукты, занимающие на диске меньше 30 мегабайт, выглядят несолидно и не вызывают уважения у пользователя. Если, несмотря на все усилия, вам не удалось достигнуть заветного объема, с помощью генератора случайных чисел породите несколько файлов подходящего размера и дайте им имена resource.001...00n.

Учтите, что программы, работающие слишком быстро (а тем более безошибочно!) могут вызвать у пользователя комплекс неполноценности. Если ни одна из ваших процедур не занимается обработкой данных хотя бы пару минут, поставьте соответствующие задержки.

Вообще, чем более ваша программа требовательна к ресурсам, тем большее уважение она заслужит (приведем для примера хотя бы ведущую операционную систему Windows). Неплохо, если при запуске программа будет сообщать о нехватке памяти и спрашивать пользователя, хочет ли он продолжать работу на свой страх и риск. В этом случае во всех дальнейших сбоях будет виноват он сам.

Ничто так не украшает программу, как обилие цветов на экране. Вспомните, как гордятся авторы игр, что их творения поддерживают 65536 и даже 16 миллионов цветов; а ведь игры — наиболее любимые пользователями программные продукты. Но даже если ваша программа складского учета ограничится всего 16 цветами одновременно, это уже можно считать неплохим началом.

Непременным условием является наличие в вашей программе звуковых эффектов. Поскольку звуковые карточки есть не у всех, весь звук должен выводиться через PC Speaker. Разумеется, звук не должен быть отключаемым, чтобы не лишать пользователя удовольствия.

Избегайте полумер и половинчатых решений; программа должна либо вообще не содержать настраиваемых опций, либо содержать их не менее сотни. В последнем случае значения по умолчанию должны быть ориентированы на IBM PC XT с CGA монитором, дабы охватить возможно более широкий круг пользователей.

Не пользуйтесь меню с курсором в виде полоски; вместо них используйте списки, в которых каждая альтернатива обозначена буквой или цифрой. Ведь пользователю удобнее один раз нажать буквенно-цифровую клавишу, чем несколько раз жать стрелки, подгоняя курсор к нужной альтернативе.

Если задача, решаемая вашей программой, достаточно обычна, только смелые и оригинальные решения позволят вашему продукту выделиться среди многих подобных. Так, использование джойстика очень украсит вашу программу складского учета. Естественно, что поддерживать мышь в этом случае совершенно ни к чему.

Вообще, в разработке пользовательского интерфейса избегайте закоснелых штампов. Так, по клавише F1 лучше всего сделать выход без сохранения.

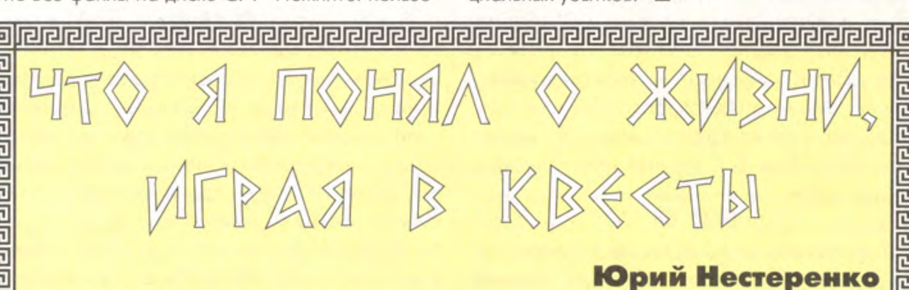
Никогда не спрашивайте у пользователя подтверждения, типа "Вы уверены, что хотите удалить все файлы на диске С: ?" Помните: пользователь всегда прав! Его приказы не обсуждаются, а выполняются!

Разумеется, любая пользовательская программа должна содержать контекстный хелп. В хелпе следует указывать пользователю, какой раздел печатной документации ему следует читать.

Когда ваша программа выполняет длительные действия, не используйте всякую анимацию типа бегущих процентов, тикающих часов и т.п. Это расходует ресурсы процессора и отвлекает пользователя. Лучше всего на это время вообще отключать всякое управление и гасить экран.

Не обрабатывайте в вашей программе ошибки и исключительные ситуации. Предоставьте это операционной системе. В этом случае все сбои можно будет свалить на нее. Причем, какой бы операционной системой вы ни пользовались, у нее имеется достаточно ненавистников, чтобы вас горячо поддержали.

И, наконец, самое главное. Помните, что пираты не дремлют, и встречайте их во всеоружии. Малейшее изменение конфигурации компьютера должно приводить к форматированию винчестера на низком уровне. Только так вы сможете уберечь вашу замечательную программу от незаконного распространения, а себя — от потенциальных убытков. ■



Юрий Нестеренко

1. Надо брать все, что плохо лежит.
2. В карманах может поместиться несколько десятков вещей, включая стаканы с кофе, телевизоры и домашних животных.
3. Деньги ничего не стоят. Если перед вами торговец бананами и вам нужен банан, бесполезно совать ему мешок денег — он будет иметь с вами дело только за статуэтку Будды из Гондураса.
4. Банан из предыдущего пункта нужен не для того, чтобы его съесть, а чтобы ваш враг поскользнулся на шкурке.
5. Даже если у вас есть с собой пистолет, вам все равно придется устранять врага с помощью шкурки от банана.
6. Если болт не откручивается разводным ключом, попробуйте сделать это авторучкой, часами, статуэткой Будды, собакой и всем остальным, что лежит у вас в карманах.
7. Путешествие на другой конец света занимает несколько секунд.
8. Одному и тому же человеку можно много раз задать один и тот же вопрос, он даст вам один и тот же ответ и не выкажет никаких признаков раздражения.
9. Если вы делаете что-то неправильно, все вокруг, включая ваших врагов, будут спокойно стоять и раз за разом наблюдать за этим, дожидаясь, пока вы поймете, как надо.
10. Коды сверхсекретных сейфов пишут на заборах и стенах туалетов.
11. Любая задача решается одним и только одним способом.а
12. Все предопределено сценарием.

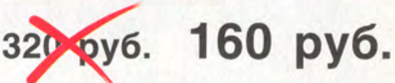


Попади туда любым способом!!!

IV Национальный Чемпионат России по Magic: The Gathering

27-28 апреля 2002 г.

Начни свой путь со Стартера Magic: The Gathering!
Две готовые к игре колоды для тебя и твоего друга!
Компакт диск с демонстрациями игры!
Правила игры на русском языке!



Посетите наши страницы в сети Интернет: **www.sargona.ru и www.sargona.com.ua**

Наши игровые клубы:

Москва: "Портал" м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д. 2/1, тел.: (095) 248-49-03;
"Одиссея" м. Сходненская, ул. Нелидовская, д. 20/1, тел.: (095) 493-98-48
Санкт-Петербург: "Саргона" м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д. 47/1, тел.: (812) 445-10-54
Киев: "Легенда" м. Минская, ул. Богатырская, д. 2Б, тел.: (044) 461-31-61





Автор рассказа Леонид Каганов
(http://lleo.aha.ru)





Краткое пособие детям по сборке домашнего компьютера из неликвидов

Стоит на столе корпусок — не низок не высок, не лежачий, не SLIM и блок питания с ним.

Бежала мышка-кликушка.

Тук-тук — кто в корпусочке живет?

Никого.

— Буду здесь жить, корпусок сторожить, бегать во дворике, спать на коврике.

Вдруг раздается снова звук: тук-тук. — Кто в корпусочке живет?

— Это я, мышка-кликушка.

— А я материнская плата — отверткой поцарапана, жизнью помята, SX-25, баба ягодка опять, вся жизнь впереди — хоть сейчас под Windows-NT.

— Ну раз под NT — тогда проходи.

Вдруг — тук-тук.

— Это я, видюшка-моргушка, Trident-256, разрешите на минуточку в ISA-слот присесть?

— Отчего же не присесть, коли место есть? Слотов пять, можешь выбирать. Только лучше вон тот с краю, он работает, а про остальные я не знаю.

Вдруг — снова тук-тук.

— Кто в корпусочке живет?

— Я, мышка-кликушка, я, видюшка-моргушка, я, материнская плата, малость помята, и со мною процессор — мудрый как профессор, а ты кто?

— А я мультяшка — байты растеряшка, и со мною шлейфы к винчестеру и дисководу, прекрасно работают в сухую погоду. А еще LPT-порт, GAME-порт и два COM-порта — вот такая красота.

— Ну проходи, садись в ISA-слот. Лучше, конечно, вон в тот просторный, как кресло, не смотри, что он треснул. Будем жить-поживать, байты гонять. А ты, мышка, подходи, не стесняйся, к порту COM2 подключайся.

— Тук-тук-бип-бип, это я, клавиатура, пыльная дура. Трех клавиш не хватает, остальные западают. Русских букв нет, вместо Y — Z. Если меня отмыть — заработаю, может быть.

— Ну подходи, втыкайся в разъем, вместе весело заживем!

— Кхе-кхе, сколько лет, сколько зим! Это я, мегабайтный сим.

— Сим? Иди ты! Да ты небось битый?

— Я битый? Господь с тобою! За десять лет всего три сбоя. Устал я с дороги, протрите спиртом ноги.

— Ладно, входи. Я материнская плата — как снежная лопата. Хоть и без кэша, но безумно хороша. Заходи, сынок, вон твое кресло на 30 ног.

— Тук-тук! Я монитор VGA. 640 на 480 и больше ни фига. Со мною чемодан, в нем защитный экран. Ни от кого не защищает, зато смотреть мешает: сбежишь через час — вот и польза для глаз. Подключите меня к видюшке, будем вместе играть в моргушки.

— Тук-тук. — Кто к нам в дом? — Это я, CD-ROM. Односкоростной, без кнопки PLAY — не гони меня, пожалей. Работать не буду, это понятно — интерфейс уж очень нестандартный, но встану вместо заглушки в окошко — пользы нет, зато красивее немножко.

Снова кто-то идет — тук, кто тут живет?

— Я, мышка-кликушка, я, видюшка-моргушка, я, материнская плата, ничуть не старовата, а со мною процессор — толстый, здоровый, пятивольтный. А еще я, мультяшка — байты растеряшка, я, клавиатура — пыльная дура, и CD-ROM — вот вместе и живем. А еще сим — и фиг с ним, а еще монитор.

— Монитор? А я винчестер MAXTOR, реву как дизельный мотор. Половины цилиндров нет, остальные — bad. Но пять мегабайт осталось — не такая уж это и малость. У меня хранится все лучшее в мире — DOS, Нортон командор и текстовый редактор F4.

— Тук-тук! Я пятидюймовый дисковод фирмы "ИЗОТ" — не клади мне палец в рот. Жую дискеты, как домработница конфеты. И гордый — не читаю все подряд, у меня свой собственный формат.

— А я мультяшка — байты растеряшка, проходи, дисковод, бери шлейф — вон тот, воткни его сзади, порядка ради. Будем с тобой ворковать-флиртовать, байты друг дружке пересылать.

— Ага, только прежде чем ворковать, дайте мне чем-нибудь рот прополоскать — мне требуется каждый день с утра полстакана спирта для очистки нутра. Нет, чистящую дискету мне не надо, я по-русски. В смысле залпом и без закуски.

— Где спирт дают? Мы два дополнительных порта — непонятно, на черта.

— Да? Ну садитесь в слот — вон тот, второй с краю. Я от него и так ничего не ожидаю.

— А я 2400 факс-модем, новенький совсем. Не гоните, Бога ради, десять лет пролежал на складе. Коннект держу железно — останавливать меня бесполезно. А бизи ловлю раньше, чем начнется, короче, скучать не придется.

— Тук-тук! Здорово, братва, я AWE-32, звуковая карта знаменитая, очень крутая, но малость битая. В смысле не играю. Можно присесть с краю?

— А я принтер "Роботрон" 9 иголок — 2 сломались, 2 потерялись, 2 обломились, 2 затупились, осталась одна — правда, ржавая она. В общем, никудышная печать, зато умею бумагу рвать. Так хорошо умею рвать, что можно вместо шреддера применять.

Ну что ж, друзья, полная комплекция с периферией. Пора включать по счету три — четыре.

Мышка-кликушка корпус закрыла, винты завинтила и кричит в окошко:

— Ну что, присядем на дорожку? Дадим торжественную клятву, ребята, от каждого — по работоспособности, каждому — по полкиловатта.

Я, мышка-кликушка, я, видюшка-моргушка, я, материнская плата — посередине заплата, я, процессор — горячий как агрессор, я, мультяшка — байты растеряшка, я, клавиатура — пыльная дура, я, CD-ROM — не вырубишь топором, я, сим — десять лет, десять зим, я, монитор — цветной как помидор, я, дисковод — здоровый как комод, я, факс-модем — из сорока микросхем, я, принтер "Роботрон" — реву как раненый слон, и я, винчестер — торжественно клянемся все вместе: проработать еще сто лет без сбоя, не зная усталости и покоя!

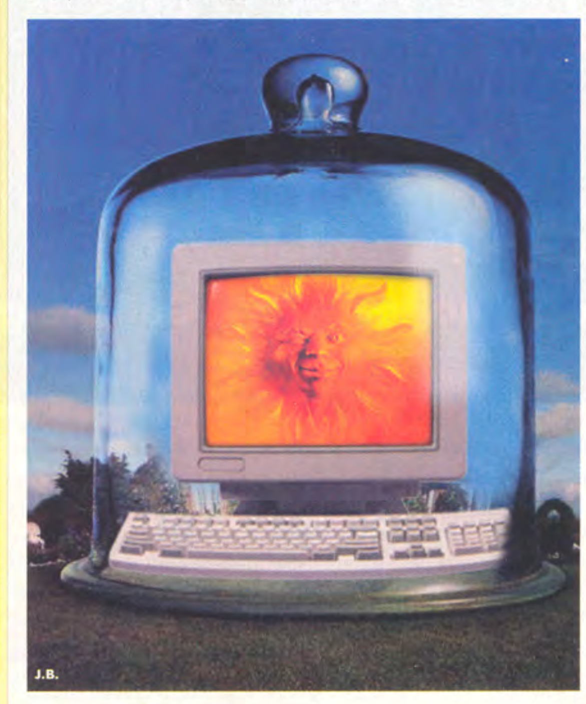
Включите кнопку питания, она тут рядом. На задней панели, если смотреть внимательным взглядом, можно заметить такую штуку, под ней будет щель, и если в щель засунуть руку, то там в глубине по локоть направо будет как бы небольшая канава, и вот там чуть глубже где-то кнопка немного выше и левее. Нажми ее скорее.

Бух-бах! Щелк! Задымился корпусок!

Искры полетели снопами, дым повалил клубами, блок питания дымит и бодро так говорит:

— Извините, братцы, тут в сети, оказывается, 220. А я ведь рассчитан на 110 — нет чтобы трансформатор повесить! Но вы не бойтесь, все шито-крыто — у меня уже сработала защита! Правда, сразу отключиться не смог — надеюсь, я там никого не пожег?

И сказка заканчивается на этом, потому что молчанье было ему ответом. ■






1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
1C@1C.ru, www.1c.ru

МАСТЕР ИНТРИГИ ВОЗВРАЩАЕТСЯ! НОВОЕ ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ ПО МОТИВАМ ЗНАМЕНИТЫХ ФИЛЬМОВ ХИЧКОКА!



Таинственная красавица обращается к частному детективу Джозефу Шемли с просьбой разобраться в загадочной истории. Ее дядя, владелец крупной международной корпорации и поклонник Хичкока, снимал в своем поместье фильм, но внезапно съемочная группа бесследно исчезла... Ваша задача — выяснить, что произошло на самом деле.

- **Напряженная интрига и увлекательный детективный сюжет** в лучших традициях не позволят расслабиться ни на секунду, заставят вспомнить классические детективы Агаты Кристи и романы Артура Хейли
- **Эпизоды знаменитых фильмов Хичкока и образы его героев** гармонично интегрированы в сценарий игры. Вы увидите 15 минут фрагментов его лучших фильмов.
- **Режим «расследования»** позволяет детально осматривать и анализировать различные объекты, искать улики, решать увлекательные загадки, достоверно воспроизводит работу детектива
- **Информационная база данных** для сбора улик
- **Погоня и стрельба:** вам придется убегать и догонять, нападать и защищаться
- **Композиция сцен, графика и камеры** реализованы в соответствии с канонами искусства Хичкока
- **30 часов игрового времени,** 50 мест действия, 30 минут видеороликов, снятых как эпизоды из фильмов

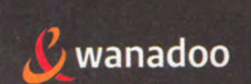


games.1c.ru
www.nival.com

РУССКАЯ ВЕРСИЯ











Геймер



Здрасьте всем! Весна, что следует из показаний взятого на днях языка, уже наступила. До нас — игроманцев — сия весь дошла не сразу, и, скажу вам честно, поверили в нее с ходу немногие. Я — в том числе. Но факты неумолимы. Даже после чудовищной пытки четвертым джифорсом на свою беду забредший в редакцию читатель (вышеупомянутый "язык") упорно твердил одно и то же. Мол, "глаз даю, на Кваку забожусь, чтоб мне компа век не видать! Весна — стопудово!".

На слове "стопудово" мы таки поверили и, немного попытав бедолагу калеными винчестерами для проформы, отпустили его на все четыре стороны.

Чувствуете завязку интриги? Не знать о пришествии весны можно только при одном уникальном, единственном и, в общем-то даже раритетном условии. Если... внимание... да! — если не выходить на улицу! А при каком условии, продолжу я мысль, физически здоровый и гормонально активный игроманец не станет выходить на улицу? Опять же — только при одном. Если он чем-то серьезно и беспрерывно занят. Например, созданием новой беспрецедентной и без лишних понтов революционной апрельской версии журнала "Игромания". Ага... Судя по осуждающему взгляду Кати, в этом месте я немного проговорился. Выдал редакционную тайну. Можно сказать, с потрохами — почками, желудком и геморроидальной железой. Ибо мы действительно планируем в скором времени отправить в печать "Маньку" нового страничного формата А1. Впечатлились? Особо нервные пересчитали на метры и упали со стула? А теперь хватайтесь за свои болты и гайки, ибо постер в соответствии с общим масштабом теперь соответствует формату А0!

Все живы? Понимаю, что поверить тяжело — но так оно и есть. "Игромания" теперь не просто замечательный и уникальный в своем и чужом роде журнал, но и самое большое издание в мире. Для справки поясню, что А1 — это в 8 раз больше, чем то, что имеется сейчас, и в два раза больше, чем наш последний постер (он формата А2). Представляете себе? 176 страниц размером со среднего геймера, густо исписанные мелким шрифтом и истыканные красочными картинками финско-полиграфического качества. Все бесценные руководства, исходные коды утилит, коды, комиксообразные прохождения и многое, многое другое, что никак невозможно уместить на стандартные прокламации А4. Это просто праздник какой-то, а не журнал!

Конечно, не обошлось без эксцессов. Нашлись недовольные — жалкие, отсталые регрессоры, не понимающие всего великолепия и широты нашего творческого, не побоюсь этого высокого слова, полета. Многие распространители наотрез отказались продавать журнал под тем дурацким предлогом, что, мол, не "влазит в газетный ларек". Другие недостойные поименного упоминания товарищи заявили: "Такая дура! Вдвоем не поднимешь!" "Сами дура!" — ответим мы им и выкажем единогласное общественное порицание, ибо другие лояльные к прогрессу господа хорошие легко и с энтузиазмом восприняли нашу прогрессивную идею и даже более того — нашли ей другие экзотические и бесспорно достойные упоминания применения. К примеру, десантный корпус Московского ОМОНа постановил принять "Игроманию" в качестве штатного боевого вооружения! В случае отказа основного парашюта боец просто раскрывает свежий номер журнала, спокойно его прочитывает, а потом с помощью нашего А0-форматного постера производит мягкую, хотя и внештатную посадку. Или вот вам для вящей убедительности репортаж с последней регаты "Вокруг света 2002". Некто Василий Сергеевич Кильштейн пишет: "Бывают такие секунды, когда все решают минуты, и это может длиться часами!" Это он к тому, что именно новый формат журнала "Игромания" в неравной и напряженной борьбе позволил ему таки вырвать очко у зарвавшихся бельгийских яхтсменов. Как демонстрирует видеосъемка, любезно присланная нам Василием Сергеевичем, в момент, когда на его быстроходном судне порвался парус, именуемый по-морскому "спинакер", находчивый моряк не растерялся, а прицепил вместо него ни больше ни меньше — а пресловутый экспериментальный номер "Игромании", который он как раз в этот момент изучал! Как вы сами догадываетесь, гран-при регаты в итоге досталось республике Уругвай, за которую, собственно, и выступал Василий Сергеевич...

Хотите еще примеров? Запросто! Спрашивайте в ларьках новую широкоформатную "Манию", читайте и присылайте нам случаи из собственной практики. Напечатаем и прославим на всю страну! Засим я беру перерыв на промочение осипшего горла холодным пив... водой, в общем. Катя! Запивай! То есть — запевай, конечно...

Катя



Привет, дорогие читатели! Наступил дивный месяц апрель. Из-под сугробов проклюнулись подснежники, а из-под юбок — девичьи коленки. Последний факт привел к необъяснимому феномену повышенного травматизма (расходящемуся косоглазию и шишкам на лбу) среди некоторых якобы не покидающих рабочее место ни днем ни ночью сотрудников редакции.

Вообще, апрель — месяц чудес. Которые, как известно, бывают разными. Одно такое, научно-техническое, свалилось на головы нашей редакции, представьте себе, из самой Российской Академии Наук (РАН). Оказывается, постоянно ведущаяся на наших страницах полемика об искусственном интеллекте (ИИ) и офигительно светлых перспективах нашей борьбы с ним, а его — с нами, привлекла внимание сотрудников достопочтенной Академии.

Некоторое время тому назад наши ученые смоделировали компьютер, не уступающий американскому Deep Blue, который чуть не умясиусил шахматного гения Каспарова. И было решено предложить нам испытать их новейшую разработку электронных мозгов на нейронных сетях, заменив ИИ (внимание!) нашего Главвреда. Должно быть, товарищи ученые после Чернобыля побоялись сразу ставить свой агрегат на атомную электростанцию, а вот наша редакция показалась им в самый раз. Потому как ежели в процессе эксперимента у кого и уедет крыша, то никто все равно не заметит разницы.

Коллектив редакции встретил это предложение с энтузиазмом, немедленно начав заключать пари — как долго продержатся электронные мозги: до конца первого рабочего дня или целую неделю. Главвред утверждает, что не больше часа. А если не перегорит сразу, то мы ему (разуму) дадим почитать ваши письма. Тогда, по прогнозам, отпадет за 15 минут.

Правда, учитывая специфику испытаний, в агрегат собираются встроить усиленные цепи сменных предохранителей и оборудовать соответствующей периферией — рупором под кодовым названием "матюгальник" мощностью 100 Дб и манипулятором для редакторской линейки. Возможно, к тому времени, как этот номер пойдет на верстку, Главмонстр уже приступит к выполнению обязанностей.

Поскольку оба, и Главвред, и Главмонстр, страдают манией величия, а второй обучен точно копировать литературный стиль первого, утверждается, что никто из читателей не заметит разницы. Посмотрим. Но заканчиваю тему свежих редакционных новостей, дабы с удовольствием представить вам нашу почту. Внимание!

Письмо №1

Приветствую Тебя, о многоуважатый Геймер! Вот типа написано в почте февральского номера: "пишите, что вам нравилось в "Мегагейме", а мы постараемся реализовать это в "Мании".

Ну вот, конечно, "Мегагейм" (из уважения к покойному буду писать название полностью) был слабым журналом по сравнению с "Манией", но вот чего не хватает "Мании", так это немного побольше и побезбашенней юмора! В "Мегагейме" не было анекдотов, зато Ящик для мусора с тремя краеведами из Кащенко был просто блеск! Такой большой, но вместе с тем ненапряжной ахинеи я нигде не читывал (если брать только игровые журналы), ну и, конечно, после прочтения такой веселой тупизны настроения прибавлялось. Жалко их, несчастных краеведов... :-...(((

Вот я думаю, что неплохо бы было, чтобы и в "Мании" появилось немного такого... А то уж больно какой-то серьезный стал журнал, и язык авторов как-то изменился, меньше стало всяких приколов, речевых оборотов...

Ну вот вроде бы высказался. Благодарю за внимание.

Успехов в работе и большого счастья в личной жизни! (и чтобы не обвинили в плагиате :)) добавлю -) "Операция Ы"

Mike Kovenant (real_sugar@rambler.ru)



Прислал Александр Михеенко (whitebear@norcom.ru); тема письма — "Diablomania". А вот текст послания: "Хей, Геймер! Пересылаю довольно миленький рисуночек. Может, куда сгодится!""

Геймер

Идея хорошая. Уже отправили запрос в Кащенко. Обещали прислать лучших из лучших краеведов. Если повезет — отхватим себе парочку Македонских и одного Бен Ладена (дитя времени — наполеоны нынче не в моде).

Насчет серьезности — подумаем. Серьезно подумаем. И даже, может статься, введем в редакцию веселящий газ. Чтобы веселые авторы весело писали статьи, а не менее развеселые редакторы их уморительно редактировали.

А вообще — журнал у нас серьезный, и шутить на его страницах мы считаем неуместным. Более того, редакторский состав призван к оружию, и теперь даже намек на легкую иронию будет караться зверским 50% штрафом от суммы авторского гонорара. Я, к примеру, в этом месяце остался должен редакции целых сто баксов. Проштрафился, блин... Кстати, Кать, одолжи сто рублей до получки, а?

Катя

Геймер, публично заявляю, что я тебя знаю как облупленного! Похоже, ты думаешь, что я сей секунд из того самого желтого дома вышла. Наивно хлопая длинными ресницами, а заодно и ушами. Да если я тебя послушаю, меня туда посадить надо будет!

Хотя — о каком Кащенко может идти речь при наличии таких талантов в собственной редакции? Некоторым только дай волю — они так язык распустят, как никакому "Мегагейму" в самом страшном сне и не снилось...

Письмо №2

Здарова, Gamer!

Вот для меня лично самое сильное, что есть в нашей жизни, это — музыка... На мой взгляд, музыку можно слушать всю свою жизнь. я не знаю, почему это так, но все же... Кажется, нет ни одной игры, где не было бы музыки. Даже древние шедевры то и дело выдавали что-нибудь "музыкальное" из PC спикеров...

Ну да ладно, не люблю я всякие вступления, сразу к делу! Хотелось бы узнать, каковы музыкальные предпочтения у людей, работающих в вашем составе? Ну так что? Надеюсь, вопрос понятен.

И еще, продолжая тему о музыке и компьютерных играх. Вы не заметили, что в играх она очень стереотипна и загнана в своеобразные рамки?

Например, если это шутер, то "тяжеляк", если это "гонки" или "хай-тек" металка, то техно, если квест, то обязательно какая-нибудь спокойная, размеренная музыка играет на заднем плане... Мне кажется, это неправильно! Вы не согласны?

Попробуйте, например, поиграть в Макс Пэйна под Сиртаки, или в Кваку под Бритни Спирс. Мист, например, я проходил под Металлику, а NFS — под Джа Дивижн... Ощущения от игры резко меняются, причем в положительную сторону.

Не знаю, может, я порю чушь, просто очень спать хочется, но, надеюсь, вы поняли, к чему я клоню.

Best regards, MATRAZ (matraz@inbox.ru)

Геймер

И тебе здарова. Про музыку скажу следующее. 50% редакции (и я в том числе) слушает тяжелую металлическую музыку. Другую просто не воспринимаем. Оставшаяся половина трясет хайром под современные жанры, такие как рэп, хип-хоп, попса, брейк-бит, джангл, концептуальный арт-декаданс, хеви фолк, джаз, классика и бардовская песня.

На почве музыкальных разногласий периодически случаются стычки, из которых победителем неизменно выходит бензопила "Дружба", которую я одалживаю у соседа в обмен на акваланг и исключительно на период очередной перепалки.

Насчет рамок — это ты здорово придумал! Действительно. Почему ламаки-разработчики не делают динамичные аркады, оформленные фоновым нарко-тормозным эмбиент, и нафиг, спрашивается, прилепляют к вдумчивому квесту классику, если вместо него идеально подойдет пьяный гопак?.. В общем, в Кваку мы под Бритни Спирс поиграли. Набрали по минус сто фрагов и наперебой помчались блевать в туалет. На бегу исполняли сиртаки. Когда цвет лица сменился с зеленого на обычный — ярко-красный, и умение соображать более-менее здраво вернулось на свою законную головную позицию, мы дружно пришли к выводу, что ты не прав. Музыка в игре нужна для создания атмосферы. Если тебе надоели штампы, то никто не мешает отключить фон и слушать собственную подборку с компакта или харда, что, собственно, ты и делаешь. Большинству же намного более интересно послушать динамичный джангл под динамичный же экшен, испугаться от тяжелого хоррор-метал в квесте-страшилке и медленно потащиться от стилизованной готической баллады в стратегии на средневековую тему.

Катя

Слушай, Матрас, ты начни перестройку с полным отказом от стереотипов с себя самого. Спать хочется? — врубай Rammstein на всю катушку и спи себе спокойненько на здоровье. Децибелов не жалей — соседи, небось, тоже спать хотят! Да, если тебе кажется, что я издеваюсь, то — это правильно, ты угадал, так оно и есть.

Стереотипы — что в музыке, что в прочих культурных и не очень культурных мес-



Смонтировано и впоследствии прислано перманентным читателем "Мании", прозывающимся Павел Севец.

тах — имеют тенденцию появляться, если найдено удачное решение. Соответствие "жанр игры — тип музыки" не с потолка упало. Знаешь, почему так долго процветало диско? Потому что его ритм — 100 ударов в минуту — оптимально воспроизводил ритм сердцебиения танцующих. Именно потому для экшенов хороша тяжелая музыка, "бум-бум" которой стимулирует выброс адреналина в кровь. А нафиг тебе адреналин при прохождении Миста?

Замечу напоследок, что и в рамках стереотипов таланта никто не отменял. Я до конца жизни буду помнить простенькую, на первый взгляд, мелодию к Warcraft. Запомнилась музыка к очень красивой космической стратегии Ascendancy. Очень удачна в музыкальном смысле Алиса МакГи, а из последних игр — Darkened Skye. Кстати, в большинстве современных игр музыка интерактивна — она подстраивается под действие, ускоряясь вместе с ним и оттеняя его. Мне нравится.

Письмо №3

Что ж, просили (давненько, правда), так получите (немедленно).

ИГРОМАНИЯ — Информационный Гид по Ресурсам Общемирового Масштаба, Абсорбирующий Новые Игровые Явления.

IGROMANIA — International Game Resource Observing and Maintaining All New Interactive Activities.

Виталий Ростовцев

Геймер

Где-то я первую русскоязычную версию уже слышал... По-моему, идея непреднамеренно позаимствована у меня же. Как сказал один афроамериканец в фильме "Карты, деньги, два ствола": "Это что, такой белый прикол, которого я, черный, ни хрена не понимаю? Потырить у меня наркоту и продавать ее мне же?" Хотя, в принципе, вполне неплохо звучит.

А вот второй — английский вариант — действительно рулит. Супер. Будем стараться maintaining действительно all интерактивные activities!

Катя

В любом случае, иметь дело с "игровыми явлениями" приятнее, чем с "иловыми ямами", исследовать кои нас пытались отправить в прошлом номере!

Письмо №4

Привет всей "Мании"! Сразу скажу, что, несмотря на все ваши достоинства, письмо получилось не хвалебное. Итак, начну.

Всем известно, что отличительная черта "Мании" — отнюдь не рецензии. Здесь я имею в виду не их качество (которое отпад :)), а количество. Оно и понятно. Вы стараетесь рассказывать практически обо всем, что связано с компьютером, и даже о том, что не имеет к нему практически никакого отношения (внекомпьютерные игры, например), а журнал-то не резиновый. Непонятно одно. Зачем тогда рубрику "Rulezz&Suxx: Краткие обзоры" переводить под всякую ерунду... Автор(ы) берет кучку заведомо провальных (и что еще важно отметить, в большинстве своем — отстойных) игр и начинает их хаять. Причем часть из них даже пираты не выпускают (я, например, специально некоторые искал — не нашел)! Исходя из этого, появляются сомнения в полезности рубрики. Ведь редкий чел купит игру, ничего о ней не слышав, руководствуясь только скринами на коробке и "советами" продавца. При таком раскладе я бы посоветовал вам переименовать рубрику из "Rulezz&Suxx: Краткие обзоры" в "Suxx .....". Как вам идейка?

Hellh[]und (hellhound@pochtamt.ru)

Геймер

Ты прав в том, что мы действительно даем информацию обо всех выходящих и находящихся в разработке играх. Однако не прав во всем остальном.

Рубрика "Кратких обзоров" отнюдь не является местом для слива всего отстоя игровой индустрии. Иначе откуда бы там, интересно, появлялись игры с рейтингами по семь-восемь-девять баллов?.. Наоборот: цель рубрики — кратко рассказывать о тех играх, которые, по нашему мнению, в силу тех или иных причин не заслуживают полноразмерных статей. А кто их не заслуживает? Ну да — слабоватые игры, слишком специфические игры, аддоны и прочее подобное. Причем абсолютно все остальные игровые журналы радостно раскатывают статьи о подобных играх на две и больше страниц. Про каждую, имеется в виду. Кто бы знал, зачем... Это — во-первых.

А во-вторых, мы не пишем об играх, которых нет в продаже. Другое дело, что некоторые из игр могут не попасть в поле твоего зрения. Или ты полагаешь себя более всевидящим, чем целый игровой журнал? Ну — ты крут, приятель, ты неизмеримо крут... Рад за тебя. Неизмеримо и всецело.

И последнее: рубрика предназначена, с одной стороны, для того, чтобы вы не тратили время на прочтение многостраничных статей про игры, которые того не требуют или не заслуживают, и с другой стороны, были во всех отношениях в курсе, что покупать и во что играть.

И — чуть не забыл! — касаемо "редкий чел купит игру, ничего о ней не слышав...". Ну а откуда, интересно, означенный "редкий чел" поимеет возможность о ней, т.е. об игре, услышать?.. Ну то-то и оно.

Катя

Думаю, что в интересах наших читателей получать обзоры *всех* выходящих игр. Например, бывает так, что игру широко рекламируют, ее все ждут, а в итоге получается ни рыба ни мясо. И в этом случае мы просто обязаны дать рецензию: иначе многие попадутся на недобросовестную рекламу. А бывает и наоборот, когда кто-нибудь прибегает в редакцию с выпученными глазами и криком: "Я *такое* нашел!" Смотрим — действительно "такое". Как тут не написать? В общем — по-разному бывает...

Еще пример. Скажем, хороший навороченный квест "Шизм" попал туда из-за полной неактуальности для абсолютного большинства читателей журнала — в оригинале он занимает чуть ли не десяток DVD-дисков и требует DVD же привода. В итоге он, правда, вышел в продаже у пиратов... в дико сокращенном неиграбельном варианте, покупать который — тратить деньги.

Письмо №5

Здравствуй, Геймер! Пишу вам первое письмо. И вот по какому поводу: тут раз-

ные товАрисчи по твоей просьбе начали придумывать т.н. новые жанры.

Но то, что они предлагают, не жанры и, тем более, не новые! Это концепции конкретных игр. Ведь жанр — это гораздо более общее понятие. Например, в стратегиях мы управляем большим числом юнитов и занимаемся менеджментом ресурсов, в экшенах мы бегаем и сражаемся, в ролевухах занимаемся отыгрышем роли, а все игры, подражающие чему угодно, являются симуляторами и т.д. Принадлежность игры к тому или иному жанру определяется одним, двумя, изредка несколькими общими признаками.

Люди, предлагайте именно жанры, а не описывайте игру своей мечты! И еще: игры, симулирующие даже самые необычные (для компьютерных игр) области реальной жизни (типа того, что предложил Phoenix в мартовской "Мании"), все равно остаются просто симуляторами. Симулятор ассенизатора, симулятор летающего ослика, даже симулятор собачьего дерьма, это все СИМЫ, но не новые жанры!!!

Но только критиковать и строить из себя умного нехорошо. Я предлагаю жанр, не совсем новый и не совсем игровой, но все же!!! Все мы помним текстовые квесты, все мы 137 раз слышали утопические предсказания об интерактивном кино. Так почему бы не появиться жанру интерактивных книг. Читая И.К., нельзя проиграть, выбрав неверный вариант, как в текстовом квесте, да и читать И.К. мы будем не для того, чтобы пройти, в отличие от текстовых квестов. В то же время для создания И.К. не нужно столько усилий, сколько потребуется для съемок интерактивного фильма. Нужен всего один талантливый писатель, который сможет написать увлекательную историю (не лажу), хотя и не простую, а такую, чтобы читатель мог выбирать в ключевых моментах наиболее понравившийся ему вариант (из двух-трех или более), т.е. самому решать, как поступит тот или иной персонаж. Конечно, это сложнее, чем написать неветвящуюся историю, но нет ничего невозможного, особенно если вариантов концовки будет 10-15, не больше.

В свое оправдание скажу, что если ТАКОЕ уже существует, я этого просто не знал!

З.Ы. Спасибо за самый лучший в мире компакт и за мегапостер!!!

Медведь (madbotan@mail.ru)

Геймер

Во! Полностью согласен с первой частью письма. Хватит предлагать концепции — подавайте нам, наконец, жанры! А то все время приходится писать одно и то же. А насчет твоих ИК, то, по-моему, тут несколько иное получается. Это уже не игра — это таки интерактивная книжка. А идея, кстати, не нова. Почитай замечательного писателя Хорхе Луиса Борхеса. Рассказ называется "Сад расходящихся тропок".

Катя

Ну, по меньшей мере один талантливый писатель уже есть. Лет так уже несколько. Гарри Гаррисон называется. А его повесть-игра из знаменитого цикла о Стальной Крысе "Теперь ты — Стальная Крыса" устроен именно так, как предлагает товарищ Медведь. Книга состоит из пронумерованных, перемешанных и сваленных в увесистую кучу 350 коротеньких эпизодов. Каждый заканчивается выбором из нескольких вариантов, и, в зависимости от вашего предпочтения, вы отправляетесь на разные страницы, чтобы прочесть разные истории. Встречаются тупики, есть бои в пошаговом (точнее, поэпизодном) режиме. Правда, как ни крутись, финал там один — победный! Типа "и никто не уйдет обиженным".

Письмо №6

Привет, Геймер! Вот тебе пишут всякие-разные люди, что, дескать, вот — "я жанр новый придумал", а ты им в ответ — "нет, уважаемый, вы ошибаетесь" — потому что либо это неинтересно, либо не ново. И я хочу расставить все точки над "i" — в общем, сказать, что придумать новый жанр НЕВОЗМОЖНО, можно только его дополнять, придумывать новые решения задач, новые возможности игр, такие как GeoMod [Red Faction] или Bullet Time [Max Payne]. Еще игра может сочетать в себе целые жанры, например, Deus Ex, Sacrifice, и не надо говорить про какого-то директора, уволившегося со своей должности только потому, что он решил, что все уже изобретено — я слышал это сотни раз, и это другая история. Жанр игр, новый и доселе невиданный, не может появиться — так же, как и в литературе.

Подобное письмо писал некто GAP в девятом номере за 2001 года, но я копнул глубже и искренне надеюсь, что глупые предложения насчет "нового жанра" прекратятся, как и ваши нападки на них.

С уважением, *rev@Ge (revage@74.ru)*

Геймер

В общем-то, на этом дискуссию о новых жанрах можно было бы финализировать. Если бы не одно "но!". Придумать революционный (в данном случае — это синоним нового) жанр мы действительно не можем. По крайней мере, ни я, ни многотысячная аудитория "Игромании" эту задачу не осилили. Но! Это не значит, что не сможет кто-то другой. Есть такие поразительные и нестандартно мыслящие люди... зовутся — гении. Простые и незамысловатые товарищи, способные сотворить нечто, что давно лежало на поверхности, но лежало не просто, а немного под углом. И, разумеется, остальное негениальное и ограниченное стандартными умозрительными рамками большинство под этим углом до этого смотреть просто не умело, пока ему не показали, как. Исторических примеров подобному — масса.

Второй вариант, который, вероятно, сможет привести со временем к появлению нового жанра, это — технологический прогресс. Возможно, с изобретением какого-нибудь цифрового мыслеуловителя или подсознателе-ридера появится новый специфический для конкретного устройства жанр. Скажем, игра, целью которой является процесс угадывания мыслей оппонента. Или еще чего-нибудь эдакое, о чем пока можно только фантазировать.

Катя

После отеческой проповеди гениального Геймера о ждущем нас светлом будущем трудно что-нибудь добавить. Может, вы сможете?

Письмо №7

Приветствую, Геймер!!!

В своем письме (которое было опубликовано в "Почте") г-н Eletsky рассказывает про своего некоего одноклассника, который, по утверждению Eletsky, только и делает, что играет, не увлекается спортом, футболом и прочими спортивно-оздоровительными мероприятиями. Из-за чего у этого несчастного полные тройки по физкультуре и он совсем не умеет бегать, зато по всяким левым дисциплинам, вроде алгебры и информатики, у него ПЯТЬ. А вследствие того, что этот товарищ (хочу напомнить, дабы не вводить во всяческие заблуждения, что речь идет об однокласснике г-на Елетски) сутками просиживает за компьютером, ночами тусуется в Инете и мало появляется на воздухе, у него совсем белая кожа (что, кстати, бывает вовсе не от чрезмерного сидения за машиной и не от недостаточного нахождения на улице на солнцепеке, а просто бывает такой тип кожи, белого цвета), и из-за этого товарищ получил прозвище от своих одноклассников "Живые мощи".

Но — что я хочу сказать в защиту этого несчастного человека, которого так окрестили... Он сидит за компом, набираясь ума-разума (если, конечно, он не валяет дурака, все время играя в игрульки, чем грешу я сам). В то время как его накачанные и загорелые друзья получают пятерки по физ-ре и гоняют мяч... чтобы спустя 5, а может, и 10-15 лет работать грузчиками (ну, это, конечно, в худшем случае) на фирме, владельцем которой будет тот самый "Живые мощи", или сидеть на 2000 рублевой зарплате, в то время как этот "Живые мощи" будет сродни нынешнему Билли, который Гейтс.

Это, конечно, мое скромное мнение... Вполне возможно, что я в корне неправ...

С бесконечным уважением к всей "Мании"!!!

vasya pupkin (ingrem-mac-10@mail.ru)

Геймер

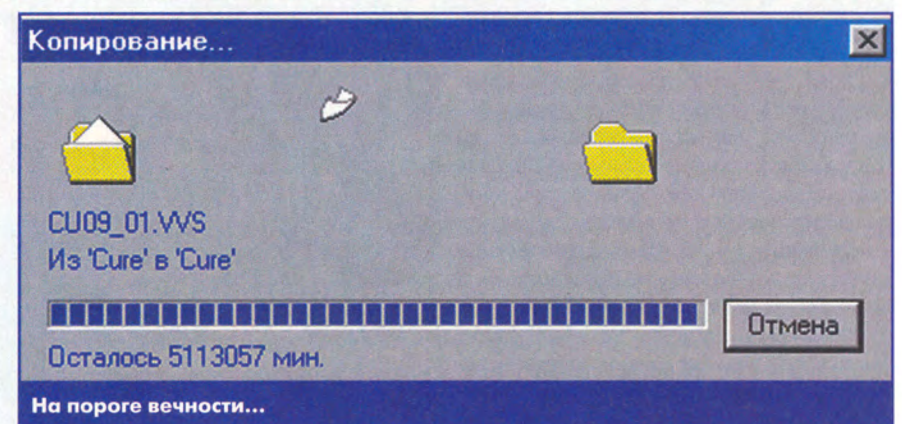
Практически без комментариев. Как говорится, в человеке все должно быть гармонично — и ум, и тело, и акваланг...

Катя

Господа! Учтите, что Билли, который Гейтс, он не просто так погулять вышел: его полное имя — Билл Гейтс Третий. А

Гейтс Второй — евонный папаша — между прочим, миллиардер. Который дал сыночку для начала на раскрутку три миллиона долларов. И легенды, как бедный, но целеустремленный и талантливый Билли на коленке ваял свою первую операционную систему, стал много лет спустя рассказывать сам товарищ Гейтс. Конечно, он финансовый гений и корифей маркетинга, но не надо уж слишком слюни распускать! — нашим "Живым мощам" такие стартовые условия и во сне пригрезиться не могут.

А так — высказанное в васином письме мнение, на мой взгляд, совершенно законно: кесарю — кесарево, слесарю — слесарево.



На пороге вечности...

Письмо №8

Приветствую вас, Геймер и Катя.

Я уже раз писал вам.

Высылал картинку, если помните — называлась "Так мы одеваемся, потому что мы так играем." Так вот, в этот раз — еще один прикол. Как всегда, дела происходят в нашей локалке. Сидим, перекачиваем файлы с одного компа на другой, и вот уже остается до конца закачки 45, 40, 30, 25 сек... и — бац! Смотреть картинку — файл который выслан. Вот такое может быть, если Винду долго не переустанавливать... В реале до конца, оказывается, оставалось 16 мин.

Я тут примерно подсчитал — это, наверное, лет десять качалось бы :) Нет ничего лучше ВИНДОУС. Так как глюки и Винда — неразделимое целое. И было бы скучно без этого.

С наилучшими пожеланиями.

Александр (kobot@inbox.ru)

Катя

Да, несомненно, Винды — наиболее полезная для здоровья из всех операционных систем, когда-либо существовавших. И нервную систему она тренирует, и нечеловеческое терпенье позволяет за считанные дни выработать, и трудолюбие с упорством воспитывает, и к порядку приучает путем регулярной генеральной уборки в регистрах. А Ескплорер — то самое яблочко, что от яблони (никаких намеков на ни в чем не повинный Apple!) недалеко падает.

Но отчего тогда те самые глюкавые вредоносные форточки светятся на каждом компе? Скажем честно: не так они и плохи, и в общем и целом — с поставленными задачами справляются. Меня бесит одно — что в окошках, что в игрушках — это когда программа начинает, не спросив меня, произвольно курочить мой комп, переставляя драйверы, забивая регистры и делая прочие крупные и мелкие пакости. Не терплю, когда меня держат за слабоумную в пассивном залоге!

Письмо №9: "В спину синку не стріляй..."

Здоровеньки були!!! Пишу я Вам с Украины.

Меня тута на стишки про любимый всеми Контер-Страйк пробило. Есть как русские, так и украинские. Ловите.

© J.B.

**...З обрізом вибігаю і шмяк, шмяк
Одного з першого пострілу увалив...**



✖✖✖

Контер-Страйк я полюбляю
З калаша в ньому стріляю
Дві обійми враз всадив
Терористи знову Win

✖✖✖

Я оставсь на карті один
Проти мене чувак й ще один
Мене зажали в кімнаті і ждуть
Поки я не вибіжу й мене порішуть
Але я зібрав усі сили в кулак
З обрізом вибігаю і шмяк, шмяк
Одного з першого пострілу увалив
Вторий зі страху за ящиком зник
Багатенький був перший трупець
Підбрав я в нього гарний "Кузнець"
Купив дві гранати й пішов воювать
Останню дічь свою убивать
Але контр проклятий за двер'ю сховавсь
А потім крізь вікно до мене подавсь
Три постріла в ногу і я вже дрожу
Остання пуля — і я вже леже...

✖✖✖

Пуля з далеку летить
Бац у спину — контр лежить
З радістю підпригуе террорист
Пуля в лоб — і цей лежить
Правильно батьки казали:
"В спину синку не стріляй",
Бо напарник того контра
За дружбана відомстить
і терроров завалить

DJ. ОТМОРОЗОК [hip-hop maniak]
aka uzer3d_killer aka Роман

Геймер

Супер! Нет — правда, супер! Прочел несколько раз для всей редакции вслух. Украинский язык придает стихам какой-то собственный неповторимый колорит. Читать необычно и даже, не в обиду автору будет сказано, забавно. Знакомые вроде бы слова приобретают некий новый таинственный и колоритный смысл. Для правильного украинского выговора мы даже выписали знатного донецкого казака BOOT-а.

На будущее предлагаю эту идею развить. Судя по письмам, приходящим в редакцию, нас читают на всей территории бывшего СНГ. Так почему бы тогда не создать собственную интернациональную подборку игровых стихов на этнических наречиях? Сразу — просьба. Если язык не очень похож на русский (татарский, к примеру, я не знаю), то творение следует снабжать переводом и высылать в виде документа MS Word вместе с соответствующими шрифтами. Самому экзотичному (слабо поэму на манси?) и колоритному (даешь калмыцкие сказки!) стихоплету лично вышлю коробку с какой-нибудь совсем новой и локализованной на русский игрой. Серьезно! И еще раз — спасибо, DJ. ОТМОРОЗОК, и слово передается нашей отныне интернационализированной Кате. Но пасаран, салям алейкум и всеобщий бурдын калым!

Катя

Коллекция стихов на этнических наречиях — это круто! "Салям алейкум", что значит — "милости просим". Может, даже чересчур круто. А потому "но пасаран", что означает "номер не пройдет". Потому как мне сразу вспомнилось проиллюстрированное жуткой желто-черной рожей письмо из одной строчки, которое как-то упало в мой почтовый ящик. Строчка была такова: "ПОЧЕМУ ВЫ ПЕРЕСТАЛИ ПРИСЫЛАТЬ ЖУРНАЛ В ИЗРАИЛЬ?" Понятно, что, до смерти испугавшись страшной морды, мы немедленно исправились. Так что если идея найдет отклик в сердцах читателей, то, открыв следующий номер журнала, вы можете (если будет шрифт)

увидеть стихи на иврите. Или на эсто-о-онском языке.

А вообще, может получиться веселo. Помню, иду я как-то раз по Киеву и вижу вывеску: "Оружие для самозахисту". Во, думаю, круто — специальный магазин для садомазохистов! Потом оказалось, что это оружие для самообороны. А жутковатое польское словосочетание "Склеп потравный" (такое заведение есть в Варшаве на каждом углу) означает просто "продуктовый магазин". Представляете, какой простор как для творчества, так и для восприятия оного дает использование разных языков!

Геймер

И не забудьте заглянуть на компакт, в раздел **"ИнфоБлок"**! Там вы несомненно обнаружите несколько стихотворений, порожденных на свет читателями журнала "Игромания".

Мы в Сети

Геймер

Пристальное внимание на ссылку за нумером 2. Картина Зены-Повелительницы Воинов, моющей посуду за своим нечистоплотным мужем по имени Геймер в The Sims, способна вышибить слезу даже у ярых поборников домостроя. А по ссылке 3 неожиданно обнаружилось давнишнее интервью со мной, любимым...

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. www.zollgames.boom.ru. Мой сайт посвящен "игроделанию", а точнее, тому, что смог сделать я. Также не забудьте зарегистрироваться в ZollWeb. Что это? Подробнее на сайте.

2. http://sims.luckycat.ru. Меня зовут Люси. Мой сайт посвящен игре The Sims! Там скины и объекты, а также форум! Надеюсь, он достоин того, чтобы вы о нем написали. Это мой личный сайт, он некоммерческий!

3. http://www.ai-soft.narod.ru. Сайт команды по разработке игр и модов AISoft. Уже есть три фирменных карты для каунтера, и разрабатывается игра War Tactics 2. Если еще учесть, что в этой команде один человек... ;)

4. http://funmp3.hoha.ru. Крупнейшее в РуНете хранилище прикольных MP3-файлов (приколы, пародии и т.д.).

5. http://djkranoll.narod.ru. Сайт об играх, работающих под эмуляторы, а также переводы англоязычных старых игр.

6. http://nin.dax.ru. Самый рулезный неофициальный сайт группы Nine Inch Nails, самые классные переводы (made by Reptile). И вообще — как-то забывают о великих людях, создавших саундтрек к Quake!

Геймер

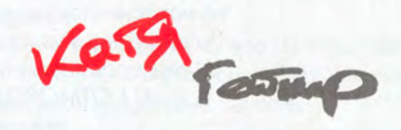
Удачного апреля всем! Не забудьте разжиться новой версией журнала и заранее готовьтесь к тому, что, возможно, следующим этапом мы откажемся от надоевшей уже всем финской полиграфии и начнем печататься клинописью на высококачественных бетонных блоках производства Московского строительного комбината №6. Ммм... Здесь, кстати, могла бы быть ваша реклама.

Катя

Ага, и бетонная плита с постером формата А0 будет использоваться ОМОНом в качестве парашюта! Который автоматически разворачивается на местности, превращаясь в симпатичное надгробье. На котором тоже могла бы быть ваша реклама.

Но все-таки, Геймер, идея не нова. Это старые еврейские штучки, только у них они назывались "скрижали". Правда, с тиражом трудновато, зато — на века! А вообще, какая только дурь весной в голову не лезет... Чего и вам желаю, дорогие товарищи! ■

Апрельский заплыв под парусом широкоформатной "Игроманищи" с риском для жизни осуществляли:



Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Скринтурс #04. Апрель (Первое число)

Апрельский скринтурс рождался быстро. Стоим мы как-то с Ильей "J.B." Галиевым в курилке... и курим, соответственно. Я начинаю жаловаться, мол, надо на первое апреля как-то поиздеваться над читателями, да в голову ничего не приходит. Тут Джиба и выдал: а давай, говорит, редакцию отщелкаем и в **Скринтурс** поставим? И действительно — клевая идея. Светлой голове, как говорится, хедшот не нужен!

Так мы и поступили. Бегая с Дядей Федором по редакционным кабинетам и отлавливая случайно попавших под прицел объектива, нащелкали ровным счетом 10 фотографий.

Условия слегка изменились. В разделе **"Скринтурс"** на компакт-диске имеются **десять** фотографий. Вам нужно определить, какому человеку какая картинка принадлежит. А варианты таковы:

A) Евгений "Igroman" Исупов (издатель)
B) Алексей "BOOT" Бутрин (ex-зам. главного редактора)
C) Святослав "Торик" Торик (зам. главного редактора)
D) Олег "Доктор" Полянский (редактор R&S, Deathmatch)
E) Федор "Дядя Федор" Усаков (редактор железного раздела)
F) Юля "Yulia" Однакова (рекламный отдел)
G) Дарья "Danja" Новоторцева (PR-менеджер)
H) Виктор "Victorus" Бодров (дизайн и верстка)
I) Илья "J.B." Галиев (дизайн и верстка)
J) Константин "Константин 2002" Есин (отдел распространения)

Подсказка! Некоторые лица вы имели возможность наблюдать на картинках к статьям о пейнтболе и в "Почте" номеров начала 2000 года. Плюс, конечно же, на компакте, приуроченном к пятидесятому номеру журнала. В любом случае, посмотрите внимательнее на фотографии на диске, примерно прикиньте, насколько человек может соответствовать одной из должностей, и — присылайте ответы!

Присылать ответы нужно следующим образом: номер картинки + буквенный индекс человека. Например: 1А, 2В, 3С и так далее. Кто угадает правильнее всех, тот получит такой вот приз от редакции: **свежий номер "Мании" с подписями всех отфотографированных, "Геймпостер" и суперхитовый авиасимулятор "ИЛ-2. ШТУРМОВИК"** от компании 1С и Maddox Games. Призеров, как водится, будет пять штук. Присылать ответы следует *в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах".*

И, как обычно, — удачи. Ведь выиграть может каждый, и как знать — вдруг это вы?

P.S. Автор благодарит фотоаппарат Olympus C-865 за любезно предоставленные снимки.



ИГРОМАНИЯ

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



ТЕСТ#20 СМЕШНЫЕ ИГРЫ



С первым апреля вас всех!

Сегодня я буду разыгрывать. Разыгрывать вас, разыгрывать вопросы и, конечно, разыгрывать приз (см. врезку). Мы в редакции вообще любим розыгрыши, подколки и приколы вне зависимости от числа и месяца. Мы здесь шутим и на первое января, и на первое февраля, и на первое марта, и, конечно, на первое апреля. Но больше всего мы любим шутить, играя. Играя в смешные игры. В последнее время мы пристрастились к Worms World Party. Согласитесь, воинствующие червяки — это смешно.

Впрочем, не червяками едиными. Смешных, прикольных и в чем-то парадоксальных компьютерных игр навыходило с начала времен — на цирк и маленький вагончик. Больше всего в этом плане отличились квестоделы (вспомнить хотя бы серию Space Quest или LucasArts'овские Maniac Mansion и Sam&Max: Hit The Road) и отдельные разработчики, специализирующиеся на хуморных играх (например, Dave Perry и его Shiny Entertainment).

В общем, в данном Тесте участвуют: **Worms World Party, Earthworm Jim, Giants: Citizen Kabuto, MDK, "Петька и Василий Иванович спасают галактику", Duke Nukem 3D, Space Quest**. Каждая из них по-своему прикольна и смешна, согласитесь.

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Фаворит редакции, **Worms World Party**, был одной из множества серий этакой стратегической аркады про червяков. Кстати, последняя часть "Червяков" станет совсем другой. Новая графика, новые эффекты, новое оружие — это да. Но концепция Worms Blast (вариант от "Акеллы" — "Червяки-подрывники") заключается в логической аркаде наподобие Bust-A-Move, этакий тетрис наоборот (надо стрелять из пушки шариками в потолок "стакана", укладывая по три шарика одного цвета в линию). Вот такая детсковатая неожиданность предстоит нам весной. Ну а что касается вопроса... как называется одна из серий Worms?

А. Worms: Reinforcements
Б. Worms: Renegade
В. Worms: Rainbow 6
Г. Worms: Redline

Вопрос второй

Earthworm Jim — это, знаете ли, классика смешных аркад от Дейва Перри. Фирменная графика, юмор (а в некоторых случаях — отличные пародии), положительные и отрицательные герои, парадоксальные сюжетные повороты. Игра сначала вышла на приставках, потом на PC, потом была вторая часть, был Earthworm Jim 3D. Вопрос будет касаться злодея, который противостоит нашему героическому червяку. Что это за нехорошее такое?

А. Корова
Б. Ворон
В. Козел
Г. Золотая рыбка

Вопрос третий

Одна из лучших игр позапрошлого года, вошедшая в наш Топ 2000, **Giants: Citizen Kabuto** стала самой неоднозначной стратегией. Три разных расы из одной игры сделали три. Стильная графика, стильный юмор, стильный геймплей — получилась стильная игра. И действительно, только такую игру могли создать ученики Дейва Перри, компания...

А. Westwood
Б. Black Isle
В. Planetmoon Studios
Г. NovaLogic

Вопрос четвертый

И еще одна игра, непосредственно касающаяся Дейва Перри. В те времена, когда моя "четверка" (486) доживала последние деньки, вышла игра **MDK**. Она требовала нечто не ниже Пентиума-133 и упорно отказывалась идти меньше, чем на 16 мегабайтах оперативки (виндовская эмуляция памяти не помогала). Сюжет вам всем прекрасно известен: помощник некоего Дока, аспирант Курт при помощи пса Макса спасает мир. Ну так вот, собственно, меня интересует год выхода этой игры. Напомню еще раз: "четверки" еще котировались, но со скрипом, а в моде были пентиумы.

А. 1991, одновременно с Wolfenstein 3D
Б. 1993, одновременно с Mortal Kombat
В. 1995, одновременно с Tomb Raider
Г. 1997, одновременно с Carmageddon

Вопрос пятый

Первый русский. Первый юмористический. Первый квест. Широко разрекламированный **"Петька и Василий Иванович спасают галактику"**, созданный группой разработчиков S.K.I.F. и изданный компанией "Бука". Три тяжеловесных компакт-диска, по одному на каждый эпизод. Хохмы, местами непристойные. Диалоги, местами пародийные. И неповторимая лубочная графика. Тогда это было круто. С тех пор навыходило много чего — и квестов, и не квестов. Была вторая часть ПиВИЧ — "Судный день". Была и третья, совсем недавно. Называется она...

А. Петька 3: Возвращение России
Б. Петька 3: Возвращение Америки
В. Петька 3: Возвращение Аляски
Г. Петька 3: Возвращение Чукотки

Вопрос шестой

It's time to kick ass and chew bubble gum! Так говорил... нет, не Заратустра, так говорил Дюк Нюкем, великий и непобедимый блондин-с-пистолетом. А также с автоматом, шотганом, базукой, замораживалкой, микроволновой пушкой, уменьшителем и так далее. Кстати, по слухам, Duke Nukem Forever, следующая часть 3D-серии, была задумана еще до выхода **Duke Nukem 3D**, но что-то им помешало. Впрочем, ладно. Я от вас потребую вот чего: назовите мне действие, которое производил Дюк, если подойти к стриптизерше и нажать кнопку Use.

А. Злобно хохоча, Дюк расстреливал девушку из пулемета
Б. Радостно ухмыляясь, Дюк хватал девушку на руки и нес ее до ближайшей постели
В. Заранее предвкушая, Дюк бросал девушке несколько баксов
Г. Просто и бесплатно лапал ее за все части тела

Вопрос седьмой

Ну и что касается квестов от Sierra — не могу не уважить старушку. Итак, **Space Quest**. Роджер Вилко, послуживший прототипом русской игры-пародии "Иван Ложкин" (древняя как мир, игра недетски глючила и шла только под DOS). Между прочим, на днях, просматривая обновленную версию старенького фильма "Через тернии к звездам", обнаружил там забавную вещь: главного героя, выпускника космической академии, направляют на корабль-мусорщик... Ничего не напоминает?.. Вот-вот, начало Space Quest 5, если не ошибаюсь. Ну и, собственно, вопрос: сколько серий Space Quest вышло к данному моменту (ходят слухи, что готовится еще одна, но это слухи, в расчет их не берем)?

А. 5
Б. 6
В. 7
Г. Роджер Вилко — это не Space Quest, это Hero Quest!!!

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **test@igromania.ru** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **"Участие в конкурсах"**.

Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД



1 апреля — это вам не день Святого Валентина. Это день шуток, розыгрышей и, местами, тупого юмора. Именно последнее в критических дозах вам предлагает игра **"Тупые пришельцы"**, с небольшим опозданием локализованная компанией **"Нивал"**. Пятеро алиенов, свалившихся на Землю, должны спастись от злобного профессора Сахарина и выяснить, как же им добраться до дому, до хаты. Утверждается следующее: "безумное количество стилизованной под мультфильмы графики и великолепных классических анимаций, 500 игровых сцен, составляющих абсурдную Вселенную, 20 часов игрового времени — а значит, почти сутки здорового искреннего смеха". И еще раз с первым апреля вас, друзья!



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №02/2002



Скринтурс №02. Февраль

Скринтурс — это всегда либо подвох, либо подсказка. На этот раз была подсказка. Призом, как вы помните, была заявлена игра Empire Earth. И в Скринтурсе №02 как раз была картинка из Empire Earth. Полагаю, многие сочли это добрым знамением и выслали правильные ответы по известным адресам. Что касается ошибок, то встречались лишь редкие индивидуумы, путавшие Jekyll & Hyde с Anachronox. В остальном — полный порядок.

Правильные ответы

1. Throne of Darkness
2. Aliens versus Predator 2
3. Tom Clancy's Ghost Recon
4. Empire Earth
5. Alone in the Dark (4): New Nightmare
6. Civilization 3
7. Commandos 2
8. Red Alert 2: Yuri's Revenge
9. Jekyll & Hyde

А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой EMPIRE EARTH!

Победители

1. Александр Сафронов, г. Пушкино
2. Антон Гадалин, г. Тюмень
3. Сергей Гапоненко, sergeimalcovic@fromru.com
4. Некто Crystalrock, crystalrock@yandex.ru
5. Лариса Орехова, kabalwins@mail.ru

Тест №18. Полет Валькирий

Вот и окончился самый трудный для меня тест. Дело в том, что я слегка недолюбливаю всякого рода симуляторы, полагая, что вживую все эти аппараты гонять гораздо интереснее. Впрочем, есть люди, которые считают, что это не так, и весьма досконально разбираются в предмете. Именно они и стали призерами в Тесте №18.

Для тех, кто так и не выяснил правильный ответ на шестой вопрос, провожу небольшой ликбез: создатели игры решили не повторять чужих достижений и просто-напросто *выдумали* Русско-Украинскую войну, во время которой и происходит действие игры *"Фланкер 2.0"*.

А вообще, путались в основном в вопросах про *"Нивал"* и Медокса. Один участник даже предположил, что *"Ил-2"* появился на свет благодаря Барышникову и Кузьмину. Уж не знаю, какую конечность приложил КранК к этому хитовому авиасимулятору, а вот Николай Барышников, работающий в издательской компании "1С", вполне причастен. Ведь именно он в свое время повел меня в кабинет Олега Медокса смотреть на летающее чудо российского игростроительства.

Да, был еще один подвох в последнем вопросе, о B-17: Flying Fortress 2. Там было два правильных ответа: про экипаж из десяти человек и отсутствие мультиплеера. А вот теперь настала пора подвести итоги.

Правильные ответы

1. В, 2. А, 3. Г, 4. Б, 5. Б, 6. Г, 7. Б/Г.

Победители

1. Иван Юрьевич Рожнев (естественно), г. Пушкино
2. Павел aka Jupiter, Челябинск
3. Сергей Жуков, Беларусь, г. Минск
4. Евгений Карабут, Башкортостан, г. Уфа
5. Александр Карасев, demsar@mail.ru

Все вышеуказанные товарищи получают по игре "КОМАНЧ 4". Признаюсь честно: это нечто! Вертолетный аркадный симулятор. Переключаемся на вид от первого лица: получаем старый добрый Comanche 1/2/3. Ставим вид от третьего лица: играем в не менее старый и добрый Jungle Strike. Вот такую многозначную игру получают победители!

"Забытый" конкурс по "СамоГонкам"

Конкурс по "СамоГонкам" был в двенадцатом номере, но итоги мы подводим не месяц-другой назад, а только сейчас, так как все это время ждали, ждали, ждали и еще раз — ЖДАЛИ, что все же придет правильный ответ. Хоть один.

Напоминаем: конкурс был объявлен в обзоре игры — в специальной врезке, а вопросы к нему составлял лично *Андрей "KranK" Кузьмин*, патриарх всея K-D LAB. Вопросы были до крайности просты, а ответы к ним — еще проще. Всего только и требовалось, что вычислить правильный вариант... И тем обиднее, что правильный вариант не прислал никто! И это из нескольких десятков участников... Плохо, товарищи, очень плохо. Сразу видно, что не покупаете вы наших слонов, не следите за отечественными проектами. Призы — три коробки с "СамоГонками" — теперь перекочуют в другой конкурс. В какой — пока не скажем, потому что сами не знаем. Но что-нибудь придумаем, не сомневайтесь.



А правильные ответы — вот они:

1. Сколько наездников в СамоГонках имеют верхние конечности?

б) Только один наездник имеет одну-единственную руку. Это дизайнерская находка.

2. Какая технология первоначально планировалась для игры?

с) Воксельный движок с софтварным рендером и патиковыми разливающимися жидкостями.

3. Какое заклинание исключено из онлайновых СамоГонок?

а) Ловушка-Телепорт, за то что делает жуткую гадость. За это могут дать в морду при встрече.

Над подведением итогов...

Над подведением итогов работали: ***Святослав Торик, Геймер и Олег Полянский.*** *Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы:* ***Денис Давыдов, Святослав Торик и Алексей Бутрин.*** *Осуществление выдачи призов:* ***Святослав Торик (torick@igromania.ru).*** *Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***"1С", Snowball, "Софт Клаб"*** *и журналом* ***"Игромания"***.



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ

Для участия в конкурсах "Мании" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, Тест выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. Скринтурс: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. Пять Турнирных Задач требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие ящики.**

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: Россия, 109559, г. Москва, Люблинская улица, д. 104. Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для Теста,
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для Скринтурса,
MTG@IGROMANIA.RU для "Пяти турнирных задач".

ВНИМАНИЕ! Мы не принимаем электронные письма с домена @xaker.ru по той простой причине, что туда не отсылаются письма.

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №04, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №06.

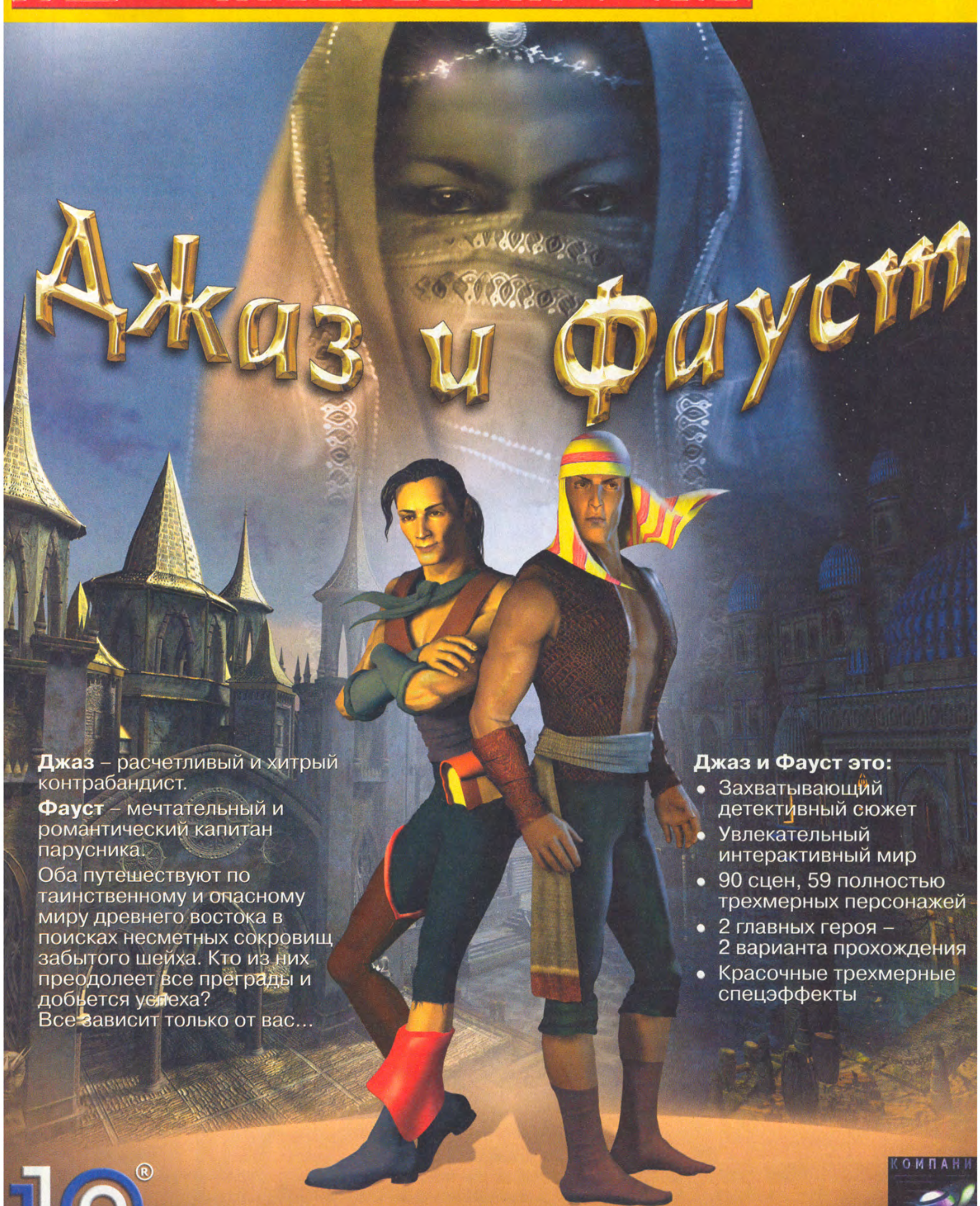
5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на апрельские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.04. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке torick@igromania.ru) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес, или вы его неточно указали.

С уважением, редакция "Мании"


SERIOUS SAM™
THE SECOND ENCOUNTER
ИГРОМАНИЯ


TROPICO
PARADISE ISLAND
Tropico
ИГРОМАНИЯ


Джаз и Фауст
Джаз – расчетливый и хитрый контрабандист.
Фауст – мечтательный и романтический капитан парусника.
Оба путешествуют по таинственному и опасному миру древнего востока в поисках несметных сокровищ забытого шейха. Кто из них преодолеет все преграды и добьется успеха? Все зависит только от вас...
Джаз и Фауст это:
• Захватывающий детективный сюжет
• Увлекательный интерактивный мир
• 90 сцен, 59 полностью трехмерных персонажей
• 2 главных героя – 2 варианта прохождения
• Красочные трехмерные спецэффекты
1С®
ФИРМА «1С»
КОМПАНИ
САТУРН
п л ю